

118838

118838



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD cuyo registro se solicita por veinte años.

A favor de

D. José ROSIÑOL BAUSILI y D. Arnesto DESCALS MUNT, ambos de nacionalidad española.

Residentes en MANRESA (Barcelona).-Barcelona, 55-dhha.

p o r :

"JUEGO RECREATIVO"

- - - -



La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, conforme a la legislación

5.- vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un juego recreativo de sobremesa.

La finalidad del objeto motivo de esta memoria, es la de presentar un nuevo juego de sobremesa destinado a servir como pasatiempo al mismo tiempo que se ejercita la retentiva de los

10.- jugadores, por lo que puede considerarse altamente educativo tanto para pequeños como mayores.

Este juego está compuesto por dos tableros individuales, uno para cada jugador e equipo que vaya a disputar la partida. Cada uno de estos tableros está dividido en dos campos cuadriculados, cuyo contorno puede ser de forma cuadrada o perfil variable, que representan el campo propio y el del contrario, donde se van anotando las jugadas de ataque según las normas

15.- prescritas en el juego.

Cada una de las dos partes que disputan la partida dispone de una serie de fichas o piezas representativas, a las cuales se las puede dar forma de soldados, indios, elementos motorizados, buzos, etc., etc., que pueden ocupar uno o más cuadros según el valor que les asigne, por ejemplo, si se trata de soldados: estos ocuparán un cuadro; alférez, dos, capitán, tres;

20.- general, cuatro, etc., cuya cantidad de cada tipo puede ser variable; así como una serie de fichas simples o de disparo distinguiéndose estas para señalar los "blancos" y los fallos.

25.-

Cada contrincante colocará en el campo propio las referidas piezas representativas situándolas en la cuadrícula en posiciones caprichosas y estratégicas con el fin de disponerlas

30.-



de manera que el contrario encuentre dificultad en adivinar su posición.

....

Tanto el campo propio como el contrario, trazados en cada tablero de juego, llevan los cuadros de su retícula enumerados de manera correlativa, con el fin de poder identificar cada uno de ellos, con lo que se simplifica su localización y se evitan posibles errores de interpretación.

....

Una vez efectuada la colocación de las fichas representativas se anota su distribución, según los cuadros que ocupen en un papel que se colocará en una carterita, por parte de cada bando, las cuales se depositan en lugar visible para los dos contendientes, en evitación de posibles cambios o falseos de posición en el transcurso de la partida, circunstancia ésta que se puede comprobar una vez finalizada la partida.

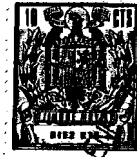
45.- El objeto del juego es el de adivinar la posición de las fichas representativas en el tablero del oponente, mediante disparos, nombrando por su número correspondiente el cuadro sobre el que se lanza el disparo, alternándose los dos bandos en la ejecución de estos disparos, con lo que el juego, según la figura representativa que se haya dado a las fichas aparenta un combate, militar, entre indios, unidades motorizadas, etc., etc.

A cada disparo efectuado, el contrario responderá el efecto causado por el mismo, es decir, si ha causado blanco o no en alguna de las fichas representativas, anotando ambos jugadores tanto en caso de blanco como de fallo en el campo correspondiente; el que recibe el impacto en el campo propio a defender, y el ofensor en el campo correspondiente al contrario, por medio de las fichas simples, situándolas en el cuadro correspondiente al disparo. Seguidamente el otro contrincante efectúa su disparo siguiendo el mismo procedimiento; sucediéndose de esta manera



- hasta que una de las partes haya conseguido dar en el blanco en todos y cada uno de los cuadros donde su oponente hubiera colocado sus fichas representativas, con lo que se produce la pérdida de la partida por el primero que haya sido impacto de todos sus blancos.
- 65.- Cada tablero de juego irá enmarcado con motivos representativos del paisaje en que se desarrolla el juego o combate, según la figura representativa de las fichas, es decir, si estas representan indios, la decoración es un paisaje del oeste.
- 70.- Además, cada tablero de juego lleva un espacio apropiado donde se sitúan una serie de enseñas o banderas que corresponden por su tamaño o dibujo, a cada ficha representativa según su categoría; que son visibles por el contrario de manera que al producirse un blanco se retira la enseña correspondiente,
- 75.- con lo que las dos partes oponentes tienen conocimiento de los elementos que quedan por acertar, ya que las enseñas retiradas serán recogidas por el contrincante en prueba de su acierto.
- Como se comprende, cada una de las fichas representativas podrán ser totalmente abatidas por uno, dos, tres, etc., disparos, según los cuadros que ocupen debido a su categoría.
- 80.- Una de las características que da más interés al juego es el que al ser los tableros independientes, los contrincantes pueden situarse separadamente entre sí, lo que da una mayor emoción al juego.
- 85.- Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de la presente exposición, se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.
- 90.-

118838



En este plano:

La fig. 1ª, representa una vista en planta de un tablero de juego dividido en dos campos.

La fig. 2ª, es una sección transversal del mismo.

95.- La fig. 3ª, un fragmento de los campos en el que se distribuyen las referencias de los cuadros numerados correlativamente.

La fig. 4ª, muestra un detalle de fichas representativas.

La fig. 5ª, muestra las fichas simples de "blancos" y fallo.

100.- La fig. 6ª, una enseña señalizadora en forma de bandera.

El juego comprende dos tableros (1), uno para cada jugador, cuya parte central está dividida en dos campos propios (2) y contrario (2a) con una retícula cuadrículada, de perfil variable, cuyos cuadros van señalizados por medio de numeración

105.- correlativa, según muestra el detalle de la fig. 3ª, y en la parte central de cada cuadro tiene un pequeño orificio central (3) o bien un saliente para poder ir fijando, al iniciar el juego las fichas representativas (8) y en el curso del mismo las fichas simples de blanco y fallo (9 y 10); por debajo de
110.- los campos existen unos vaciados (4 y 5), a modo de cajoneras para depositar respectivamente las fichas simples (9 y 10) antes citadas.

La parte superior y laterales del tablero está dotado de un enmarcado en relieve (6) el cual puede estar decorado con

115.- el paisaje de acuerdo con el panorama que se quiera dar al juego, que siempre estará a tono con la lucha que se desarrolle, estos mismos relieves servirán para ocultar de la vista de cada contrincante los tableros propios a fin de que no pueda verse la posición en que están colocadas las fichas representativas; y en
120.- una parte visible para el oponente existen una serie de orificios



(7) donde se colocan unas banderas o enseñas (11).

- Las fichas representativas (8), que muestran la fig. 4^a, son de distinto tamaño múltiplo de cada uno de los cuadros de los campos, de manera que según el tamaño así será su valor, tal que por ejemplo, si se trata de militares: el soldado ocupará un cuadro; el alférez, dos; el capitán, tres y así sucesivamente, dichas fichas estén dotadas de unos pequeños vástagos (8' y 8'') en la parte superior e inferior, respectivamente, distribuídas longitudinalmente de manera que en vertical coincidan con los orificios (3) de los campos de juego (2 y 2a) para poder encajar esdtas fichas sobre los mismos por medio de los vástagos inferiores (8''). Cada contendiente tendrá un mismo número de fichas representativas (8) y en cantidad diversa, según su categoría.
- 125.-
- 130.-
- 135.- Las fichas simples o de disparo, representadas en la fig. 4^a, son de sección cuadrada igual a la cuadrícula de los campos y comprenden dos tipos; uno para señalar el blanco (9) de escasa altura con un orificio central inferior (9') que encaja en los vástagos superiores (8') de las fichas representativas, y otras (10) para señalar el fallo, con un vástago inferior (10') para alojar en los orificios (3) de los campos (2 y 2a) cuya altura es igual a la suma de alturas de las fichas representativas (8) y la de blanco (9), con el fin de que una vez acopladas sus planos superiores estén a la misma altura, destinadas a señalar las jugadas propias y las contrarias falladas en los respectivos campos (2 y 2a) de cada tablero. La cantidad de estas fichas corresponden: las de blanco (9) a la cantidad de cuadros que ocupan las fichas representativas y las de fallo (10) a la cantidad de cuadros restantes correspondientes a los dos campos.
- 140.-
- 145.-
- 150.- Así mismo, existen una cantidad de enseñas o banderas (11)



que se sitúan en los orificios (7) del enmarque (6) representando cada una, bien por dibujos o tamaños, a cada una de las fichas representativas, de manera que al realizarse un blanco total se retira de su lugar la correspondiente a la pieza abatida.

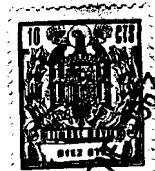
- 135.- Por último, este juego está dotado de unas carteras, no representadas en el plano, cuya misión es la de guardar, cada jugador, un papel en el que se indiquen las referencias de situación de las fichas representativas (8) con el fin de evitar posibles alteraciones malintencionadas durante el transcurso del juego, y que se depositarán como garantía en lugar visible por ambos contendientes.

- 160.- SISTEMA DE JUEGO.- Estando en poder cada uno de los tableros (1) de los dos jugadores o equipos que vayan a desarrollar el juego, lo primero que habrán de hacer es ir colocando en el campo correspondiente las fichas representativas (8) en las posiciones que escojan y que les parezcan de más difícil adivinar por el bando contrario, una vez colocadas se colocarán las reseñas de cada bando en su cartera respectiva vigilando ambos bandos las dos carteras en evitación de posibles cambios o falseos.

- 170.- Una vez efectuado todo esto podrá iniciarse el juego dirigiendo los disparos al campo contrario nombrando a cada disparo el número del recuadro que se quiera dirigir el disparo con la creencia de que el enemigo tiene colocada en él una ficha representativa (9), y seguidamente el enemigo habrá de contestar la contraseña adecuada a cada caso según haya hecho blanco o haya errado el disparo.

- 175.- Inmediatamente anotarán los dos bandos con las fichas que correspondan (9 o 10) la efectividad o el fallo del disparo según lo sucedido respectivamente. Cada jugador podrá disparar un solo disparo y seguidamente lo hará el otro y así sucesivamente.

- 180.-



- Tal como se indicaba en un principio cada ficha representativa tendrá su bandera (11) que se colocará en el lugar correspondiente en el juego, y a cada blanco total (pues habrá fichas que con un solo blanco se podrán abatir y otras que necesitarán varios disparos) el contrincante que haya sufrido la baja entregará al bando enemigo la enseña correspondiente que quitará del lugar que tenga colocadas las que aun tenga en pie y no hayan sido objeto de blanco, así en todo momento podrá saber de un solo vistazo los elementos que le quedan al bando contrario con solo contar las banderas que aun tenga izadas el enemigo.
- 185.-
- 190.-

- Tal como ya se indicaba cada ficha representativa (8) podrá ocupar uno, dos, tres o cuatro cuadritos siendo la cantidad de estos lo que demostrará la valía de la pieza tocada o la graduación del elemento tocado, (así a un soldado se le dará un cuadro, a un alférez, dos, a un capitán tres, a un general, cuatro, etc.) y un soldado necesitará un disparo para abatirlo, un alférez dos disparos, un capitán tres, un general cuatro disparos, etc.
- 195.-

- 200.- Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.
- 205.-
- - - - -



REIVINDICACIONES

1ª).-"JUEGO RECREATIVO" que se caracteriza porque comprende dos tableros independientes, divididos a su vez en dos campos cuadrículados, de contorno variable que representan dos campos de juego, propio y enemigo, disponiendo de una serie de fichas representativas del juego, de figura y valor variable que se sitúan caprichosamente sobre el campo propio, así como una serie de fichas simples de disparo destinadas a anotar las jugadas, fijándolas en el campo propio o del contrario, según correspondan a disparos de éste o propios respectivamente.

2ª).-"JUEGO RECREATIVO" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque las cuadrículas de ambos campos de cada tablero van señalizadas de manera que se correspondan, mediante una signación correlativa inscrita sobre cada cuadro, y porque éstos tableros están enmarcados en el borde superior y laterales por un relieve convenientemente decorado.

3ª).-"JUEGO RECREATIVO" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque las fichas representativas en cantidad variable del motivo del juego pueden ocupar uno o más cuadros, según el valor que se les asigne, las cuales se sitúan de forma estratégica o caprichosa en el campo propio a defender, y que se fijan por medio de unos pequeños vástagos que se alojan en unos orificios practicados en cada uno de los cuadros del tablero, correspondiendo un mismo número y tipo de fichas a cada jugador, necesitando para ser abatidas tantos disparos como cuadros ocupen.

4ª).-"JUEGO RECREATIVO" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque las fichas simples o de disparo comprenden dos tipos, unas de escasa altura, que encajan en la parte superior de cada ficha representativa, ocupando la zona



de un solo cuadro para acusar el "blanco", y otras dobles cuya altura corresponde a la suma de las dos anteriores y que, dotadas de un vástago inferior, se fijan en los cuadros de los campos por parte de ambos jugadores cuando el tiro es fallado.

240.- 5ª).- "JUEGO RECREATIVO" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque en lugar apropiado de cada tablero se sitúan una serie de enseñas o distintivos de cada ficha representativa según su categoría y visibles para el contrario, que señaliza al ser retirada el impacto del contrario.

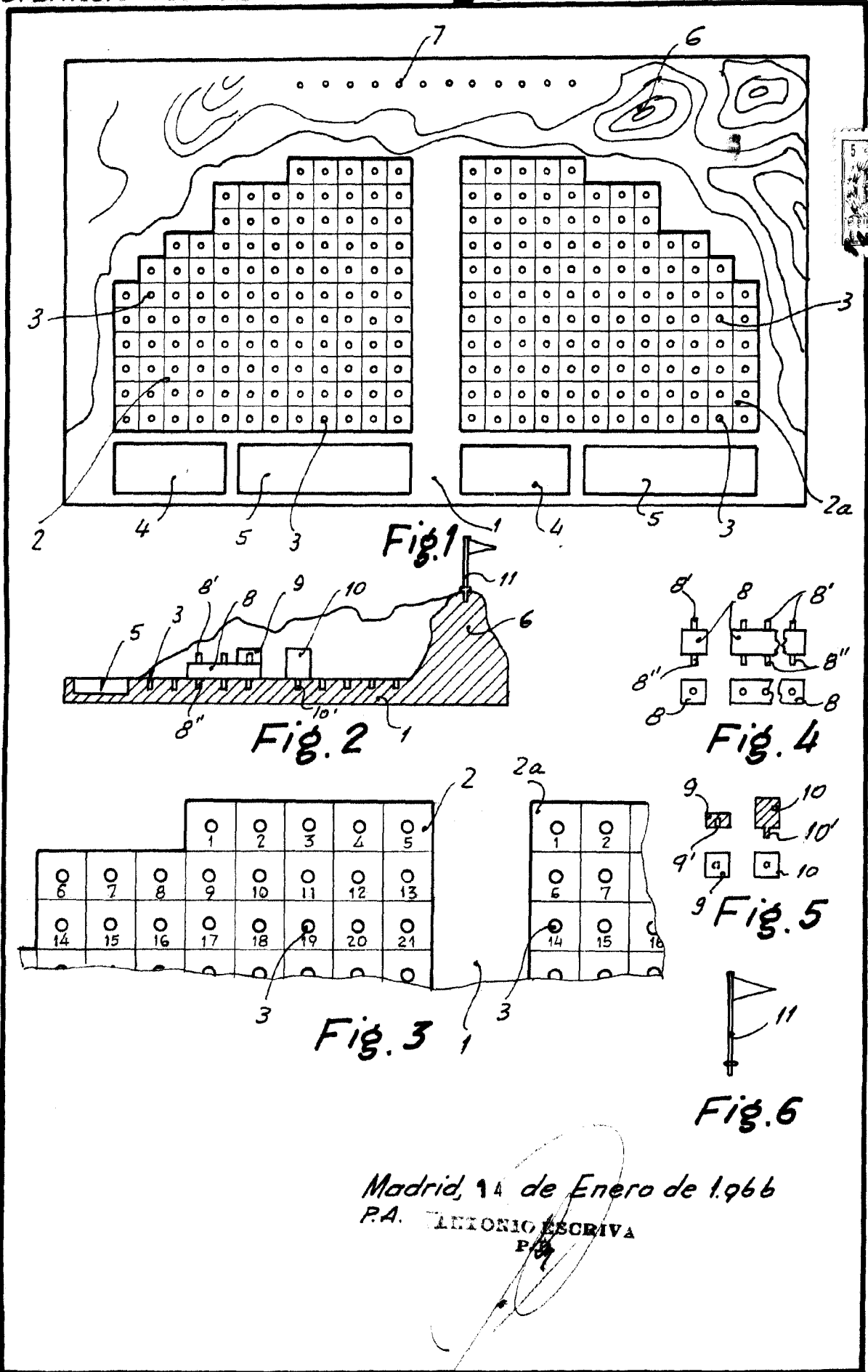
245.- 6ª).- "JUEGO RECREATIVO" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque, como accesorio, está dotado de dos carteritas en las que cada jugador deposita un papel en el que se indican las posiciones adoptadas por las fichas al principio del juego, evitando un falseamiento de posición en el transcurso del juego.

7ª).- "JUEGO RECREATIVO".

La presente memoria descriptiva consta de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de doscientas cincuenta y cuatro líneas, incluidas éstas.

Madrid, 14 de Enero de 1.967.-

ANTONIO ESCRIBA
I. P.



Madrid, 14 de Enero de 1966

P.A. ANTONIO ESCRIBA
P. 19

Escala variable