



MEMORIA DESCRIPTIVA

de una Patente de Introducción, cuyo registro, por 10 años, para España y sus posesiones, se solicita a favor de don Juan José Balzola Arrillaga, residente en Madrid, Hortaleza nº 2, por "Un nuevo procedimiento de juego o pasatiempo con tablero combinado con naipes y peones". Clase 60ª.

M E M O R I A

Consiste el objeto de la patente de introducción que se solicita, según se describe en la presente memoria, en un juego formado por un tablero cuadrado con lugar de salida y meta de llegada en cada uno de sus cuatro costados para poderse utilizar por cuatro jugadores a la vez, utilizándose unos peones que irán corriendo tantos cuadros como represente el número de la carta que se descubra por el jugador de turno, de un naipé de cartas especiales adoptadas a este fin, pudiéndose en algunos casos retroceder puesto según las reglas de juego.

Este juego es original y de gran atracción por las coincidencias de las jugadas, retrocesos sufridos en el juego, cuando son alcanzados por un jugador contrario y por el azar que representa el depender la jugada del número de la carta y de la situación en que tengan enclavados sus cuatro peones que se distinguen en el tablero por ser de color distinto los de



cada jugador, así como la meta, salida y flecha de corrimiento de cada costado.

25.

El conocimiento del juego y sus reglas sólo se adquieren con perfección cuando se llevan jugadas varias partidas y se han vuelto a leer las reglas.

30.

Con cada juego se acompañan unas reglas detalladas de las formas de las jugadas según el número de las cartas que a título ilustrativo se enumeran a continuación en ésta memoria.

35.

Por ser uno de los puntos mas fundamentales de éste juego el tablero, se describe en el adjunto dibujo, los rectángulos con sus puntos circulares señalados por "S" son los lugares de salidas, teniendo que corresre los peones en la forma señalada por las flechas continuando a lo largo del costado del jugador y al llegar al ángulo izquierdo del jugador tiene que ir corriendo los cuadrados que corresponden a otros jugadores hasta que de la vuelta completa y se introduzca por la parte derecha del jugador señalada con una flecha, donde existen cinco cuadrados de salvamento del mismo color, y, el cuadro grande final "M" (meta de llegada), cada jugador dispone de cuatro peones del mismo color que tenga asignado en el tablero, en el centro van señalados dos rectángulos que son uno que dispone del naípe boca abajo de donde se van descubriendo las cartas y el otro donde se van depositando después de haber hecho la jugada.

40.


45.

En el dibujo que se acompaña a esta memoria va claramente señalado con diferentes formas los colores que llevan los tableros, uno señalado por puntitos, otro por rayas diagonales, otro por rayas diagonales en dos sentidos formando cuadrillos y el último por unos dibujos irregulares forma de esponja.

50.

Como se verá en las reglas una de las incidencias mas divertida es la de mover los peones de acuerdo con el número de la carta de forma que se pueda cazar el peón de un jugador

55.



contrario y hacerle retroceder al punto de salida, retrasándose como es consiguiente el que pueda dar la vuelta completa y llegar prontamente a su meta.

60. Las reglas de este juego son como siguen:

Cada jugador ha de mover los cuatro peones controlados desde salida hasta la meta por los movimientos de acuerdo con el número que tengan las cartas que extraigo del naipe.

65. El ganador es aquel jugador que logre primero meter sus cuatro peones en su meta de llegada.

La salida se hace por el jugador que haya sacado el número mas alto para la primera partida eligiendo color para toda la sesión siguiendo en partidas sucesivas el que lleva el mando siempre es el que ganó la partida anterior.

70. El juego se comienza por el que haya sacado la carta cumbre colocándola de cara en el espacio provisto en el tablero y moviendo su peón de acuerdo con el número que le haya correspondido, siguiéndole en juego el que se halla a su izquierda para levantar la carta sucesiva.

75. La salida estando con un peón fuera se verifica con el número 1 ó 2 lo que le da derecho a sacar un nuevo peón colocándolo en el cuadrado que está enfrente de su salida y que tiene un semicírculo teniendo que correr los 59 cuadros que le corresponden en los 60 que tienen a su alrededor el

80. tablero, no pasando nunca sobre el cuadro señalado en su color por dos rombos.

Se llaman peones de margen todos aquellos que se hallen situados en cualquiera de los 60 cuadros que componen el margen del tablero.

85. Peones en salvamento son los que se dan a los peones que se hallen colocados en los cinco cuadros anteriores a la llegada ó meta "M",



Peones en juego son todos los que se encuentren en los cuadrados del margen sea cualquiera el cuadro, tanto de los exteriores como los cinco de salvamento.

90.

La dirección de los peones es por movimiento para adelante en la dirección indicada por la flecha con las excepciones que se señalan a continuación.

95.

El naípe o baraja consiste en 44 cartas, cuatro de cada denominación, siendo sus números el 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12 y una principal llamada "Sorry", teniendo que barajarse nuevamente los naipes para continuar hasta que la partida ha sido ganada.

100.

Para las reglas de la jugada cada jugador se apunta un punto por cada peón que mete dentro de la llegada "M", añadiendo a su cuenta el ganador 4 puntos por cada peón que el oponente no ha podido colocar en su meta de llegada "M" las que se llaman cuenta normal.

105.

Gran Capote; Triple Capote; Capote Bis, se determinan estos nombres para la cuenta normal del ganador, sumándose 24 puntos cuando los jugadores contrarios no han metido ningún peón en meta; en otro caso se suma el ganado 16 puntos, cuando ningún contrario tiene mas de un peón en meta, y, cuando los oponentes o contrarios no tienen mas de dos peones dentro de meta, se suma el ganador 8 puntos.

110.

Los peones se juegan tirando las cartas en la forma que se indica; con el número 1 se puede salir fuera de meta o se corre un peón un cuadro hacia adelante; con el nº 2 se puede salir fuera de meta o se corren dos cuadros hacia adelante tomando una nueva carta por cada número dos tirado; con el nº 3 se mueven tres cuadros; con el 4 se mueven cuatro cuadros; con el 5 se mueven cinco cuadros; con el 7 se puede mover un peón hacia adelante siete cuadros o partir el movimiento de siete cuadros en dos mitades de sus propios peones, moviendo

115.

120.

entonces un peón cuatro, cinco o seis cuadros, por lo que le corresponde al otro tres, dos y uno respectivamente; con el nº 8 solo puede mover un peon 8 cuadros; con el nº 10, puede mover un peón hacia adelante o volver un cuadro hacia atrás si así le conviniera; con el nº 11 tiene que mover un peon 11

125.

cuadros ó puede cambiar plazas con el, peón de un contrario que se halle en los cuadros de margen para trastrocar la posición del mismo; con el nº 12, tiene que mover uno de sus peones 12 cuadros; con la carta "Sorry" cogerá un peón de su salida y lo podrá colocar en el cuadro que ocupe un peón de un jugador

130.

contrario haciendo retroceder este peon a su punto de partida inutilizando de esta forma todas las jugadas que hubiese verificado; un jugador que tira la carta marcada con "Sorry" si no tiene peones de salida puede confiscar el movimiento de un oponente si tiene un peón en cuadros de margen.

135.

Resbalones o corrimientos, se llaman cuando por el número que le corresponda llega a terminar su jugada en uno de los seis triángulos colocados en los tres laterales de jugadores contrarios, correrá el peon hasta el extremo del rectángulo en color que muere en círculo, haciendo retroceder a los

140.

peones que se encuentren en dicho trayecto a su punto de salida no pudiendose correr estos peones en los mismos colores que le corresponden al jugador y peón.

145.

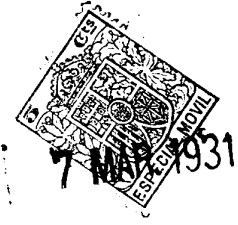
Cuando un jugador se encuentra en los cinco cuadros de salvamento y saca la carta número cuatro, tiene que mover ese peón en sentido contrario cuatro veces si no tiene otro peón en juego para mover.

Con la carta nº 7 se no se puede hacer un peón y por el contrario pueden corresse dos peones si se encuentran a la misma altura hacia casa o meta.

150.

Un jugador puede perder su movimiento si el único que puede hacer cayera sobre un cuadro de sus propios peones por no hallarse obligado a volver su peón al, lugar de partida á excepción de los que se hallen colocados en los rectángulos





de deslizamiento de color contrario.

155. Un peón puede pasar sobre su propio peón o uno del oponente.

También pierde el movimiento del peón un jugador si el único peón que tiene un juego fuera a caer fuera de meta.

4

N O T A

160. La presente patente recaerá principalmente sobre las siguientes reivindicaciones:

PRIMERA: Por un procedimiento de juego con un tablero compuesto por sesenta cuadros marginales a razón de quince cuadros por cada uno de sus cuatro costados, mas seis cuadros contando el de llegada, por cada costado, para un juego por medio de naipes.

165.

SEGUNDA. Por la anterior y por un juego cuyo procedimiento consiste en mover los peones hacia adelante según las reglas de juego i seritas en esta memoria, o hacia atrás en algunos casos, siendo este naipé especial, y

170.

TERCERA: "POR UN NUEVO PROCEDIMIENTO DE JUEGO O PASATIEMPO CON TABLERO COMBINADO CON NAIPÉ Y PEONES". Clase 60 del Nomenclátor, cuyo registro como Patente de Introducción, por 10 años., para España y sus posesiones, se solicita a favor de don JUAN JOSE BALZOLA ARRILLAGA, residente en Madrid, Hortaleza, 2.

175;

Constando la presente memoria de 6 hojas mecanografiadas y foliadas por una sola cara y 178 líneas.

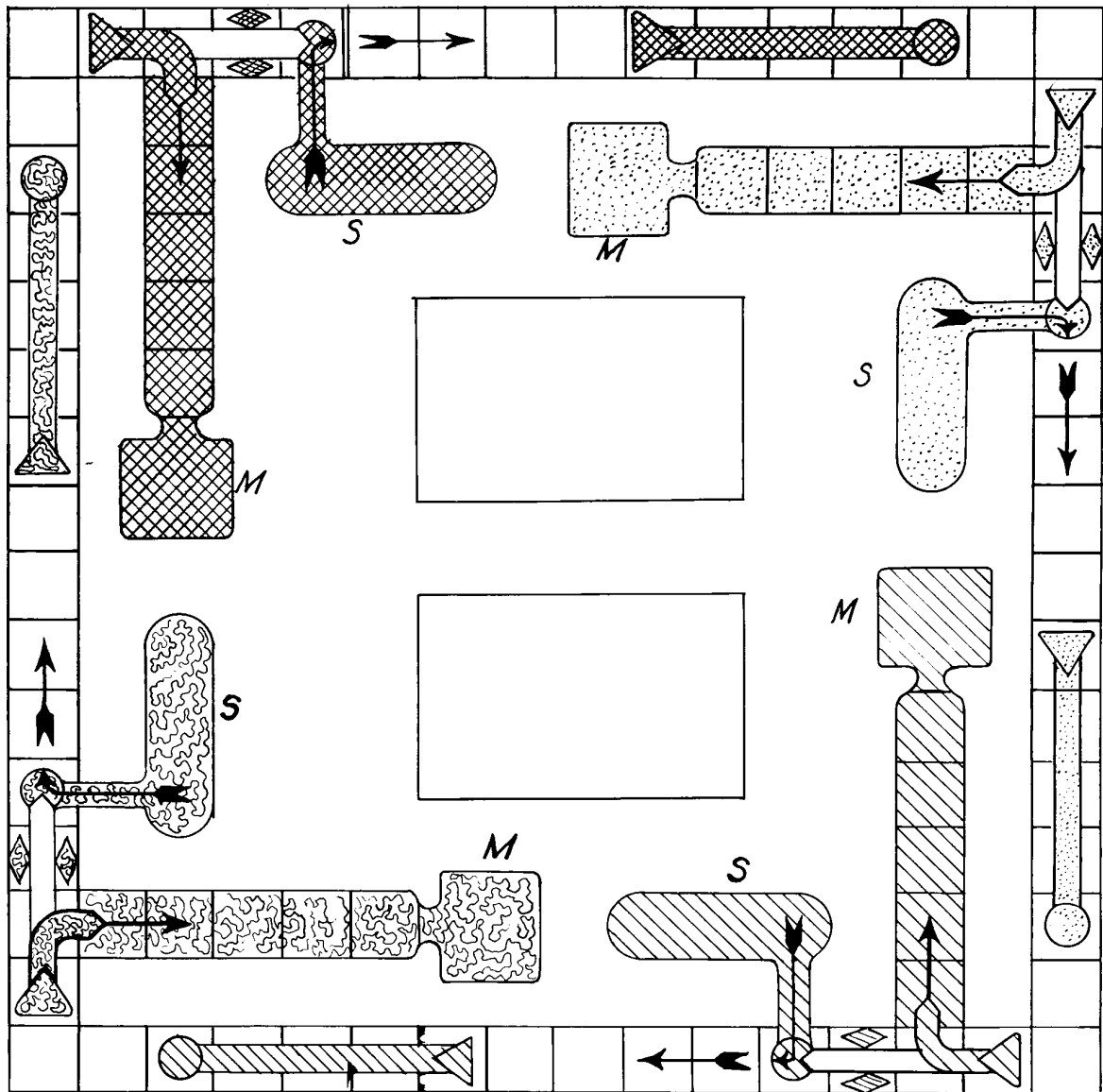
Madrid 7 de Marzo de 1931

EDUARDO DE GARAMENDI

P. P.



4



Escala Variable.

Madrid 7 de Marzo 1931

E. ...
C. Arango