

22004



122632

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JOSE GONZALEZ IBEAS

RESIDENCIA: PAMPLONA.- Pío XII, 53

ENUNCIADO: JUEGO RECREATIVO PEDAGOGICO PERFECCIO-

NADO

Prioridad: Patente n.º del

BM.



1 La invención a que se refiere la presente memo-
ria constituye una novedad industrial con características y
ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explota-
ción exclusiva que para ella se solicita, de acuerdo con las
5 prescripciones del vigente Estatuto sobre la Propiedad Indus-
trial de fecha 26 de Julio de 1.929, texto refundido, publi-
cado el 30 de Abril de 1.930.

 Esta invención se contrae, como su enunciado in-
dica, a un nuevo juego que no solo posee un carácter de en-
10 tretenimiento, sino que constituye un elemento de interés
pedagógico que contribuye a un preciso conocimiento de la
geografía política española y de los monumentos más importan-
tes de las distintas capitales de provincia.

 El material que se utiliza en el juego consiste
15 en cien naipes, cada uno de los cuales lleva escrito en el
anverso con letras mayúsculas grandes claramente visibles
el nombre de una provincia española (6) y (10) y una repro-
ducción en colores de un monumento o paisaje típico de la
misma provincia (7) (11). Esta reproducción es de forma cua-
20 drada, con un lado cuya longitud es de 5 a 15 mm inferior
a la dimensión más estrecha del naipe. Bajo la reproducción,
y en letras pequeñas figura el nombre y localización del pai-
saje típico o monumento representado (8) y (12).

 Para cada una de las cincuenta provincias espa-
25 ñolas (incluidas las peninsulares y las insulares de Balea-
res, Santa Cruz de Tenerife y Las Palmas), existen dos nai-
pes con monumentos diferentes.

 Para la realización del juego, es necesario
igualmente un cartón o cartulina (1) y (2) de dimensiones
30 aproximadas de 20 cm por 15 cm, que por cada uno de sus lados

- 3 -
122632



1 lleva un mapa de España distribuido por provincias, figurando en uno de los lados de cada provincia el nombre correspondiente, mientras que en el otro, y para jugadores más adelantados el mapa es mudo, figurando únicamente los límites de las provincias.

5 El objeto del juego consiste en acumular a lo largo de él una serie de naipes que representen un viaje por España partiendo de una provincia y pasando a otras sucesivas que limiten con ella, viniendo representada cada provincia por el correspondiente naipe que lleva su nombre.

10 El citado juego se desarrolla de acuerdo con las siguientes reglas:

a) Pueden jugar un número indeterminado de jugadores.

15 b) El juego comienza repartiéndose siete naipes a cada jugador y dejando el resto constituyendo un montón cara abajo sobre la mesa.

20 c) Al empezar el juego el primer jugador toma unacarta del montón, y deja sobre la mesa, frente a sí, y con la figura oculta a la vista de los demás jugadores, uno de los ocho naipes que ahora posee, y que representa a la provincia por la que desea comenzar su viaje.

El segundo y los demás jugadores hacen la misma operación hasta completar la primera ronda.

25 d) Al empezar la segunda ronda el primer jugador toma otro naipe del montón y puede hacer dos cosas:

30 1) Si dispone de un naipe que represente a una provincia limitrófe con la que ha dejado como comienzo del viaje, puede colocarla, igualmente con la cara para abajo, junto a ella, indicando que se ha desplazado a esa provincia

122632



1

2) Si no dispone de ninguna carta que le sirva para viajar, se descarta de una y la deja sobre la mesa en posición descubierta, iniciándose así un montón de descartes junto al montón original cubierto.

5

e) Los restantes jugadores han de tomar un naipe y repetir esta operación, pero esta carta puede ser la primera del montón cubierto o la primera del montón descubierta de descarte, si así les conviene.

10

f) El juego termina cuando se ha tomado la última carta del montón original cubierto.

15

g) En este momento, y antes de empezar la cuenta para determinar el ganador, cada jugador puede acumular a su "viaje" todas las cartas que pueda entre las que tiene en la mano, y siempre con la condición de que para poner una, la provincia que representa ha de ser limítrofe con la inmediatamente anterior.

20

h) La cuenta del ganador se realiza haciendo que cada jugador, sucesivamente, descubra las cartas que formaron su "viaje", comprobándose sobre el mapa que, efectivamente, cada una de ellas forma frontera con la anterior. En caso de que por error no ocurra así, la cuenta se termina en la última provincia colocada correctamente. Los puntos para cada jugador se determinan contando las provincias que ha recorrido.

25

i) Se puede jugar a una sola partida o a un número determinado de puntos a lo largo de varias partidas.

30

j) Se puede pasar en un viaje dos veces por la misma provincia si se dispone de los dos naipes que la representan, pero para viajar por segunda vez por una de ellas es preciso salir antes de la misma. Es decir, una secuencia



1966

122632

1 aceptable de viaje es AVILA-SALAMANCA-AVILA, pero no AVILA-AVILA-SALAMANCA.

5 k) A las provincias insulares se puede ir (por barco) desde cualquier provincia con costa y desde ellas se puede ir, igualmente, a cualquiera que tenga litoral.

10 Hecha la descripción precedente hemos de añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente

N O T A

En resúmen, el Modelo de Utilidad que se solicita recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

15 1ª.- JUEGO RECREATIVO PEDAGOGICO PERFECCIONADO, que se caracteriza esencialmente porque se utiliza como material del juego cien naipes, cada uno de los cuales lleva escrito en el anverso el nombre de una provincia española y una reproducción en color de un monumento o paisaje típico de la misma provincia, figurando bajo la reproducción el nombre y
20 localización del paisaje típico o monumento representado; habiéndose previsto la existencia de dos naipes con monumentos diferentes, por cada una de las cincuenta provincias españolas incluídas las peninsulares e insulares; asimismo, el juego va provisto de un cartón o cartulina que por cada uno de sus
25 lados lleva un mapa de España distribuído por provincias, de tal manera que en cada provincia figura el nombre correspondiente, en uno de los citados mapas, mientras que en el otro, para jugadores más adelantados, el mapa es mudo, figurando únicamente los límites de las provincias.

30 2ª.- JUEGO RECREATIVO PEDAGOGICO PERFECCIONADO,



122632

1 caracterizado por la reivindicación anterior y porque el ob-
jeto del juego consiste en acumular a lo largo de él una se-
rie de naipes que representen un viaje por España, partiendo
de una provincia y pasando a otras sucesivas que limiten con
5 ella, viniendo representada cada provincia por el correspon-
diente naipe que lleva su nombre.

3ª.- Se reivindica por último, como objeto so-
bre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solici-
ta: JUEGO RECREATIVO PEDAGOGICO PERFECCIONADO.

10 Todo conforme queda descrito y reivindicado en
la presente memoria que consta de seis páginas mecanografía-
das y dibujos que se acompañan.

Madrid, 15 de Junio 1.966

BERNARDO UNGRIA
p.p.

15

20

25

30

122632

D. JOSE GONZALEZ IBEAS

210145-19

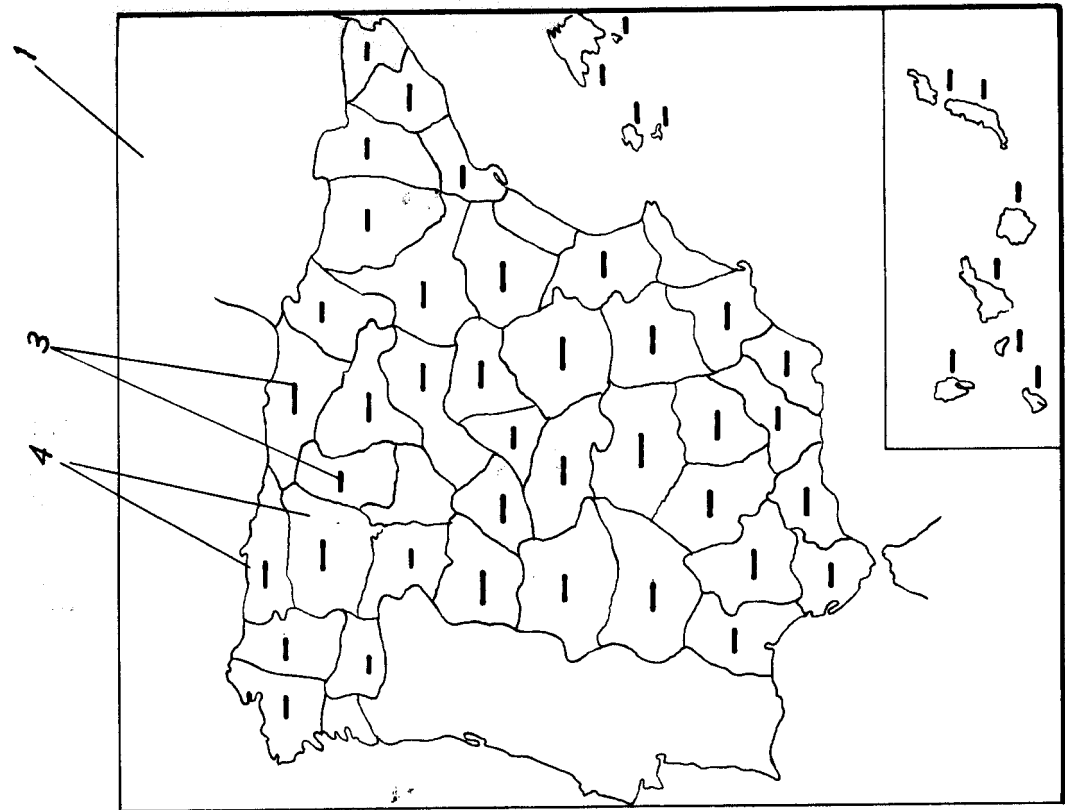


FIG-1

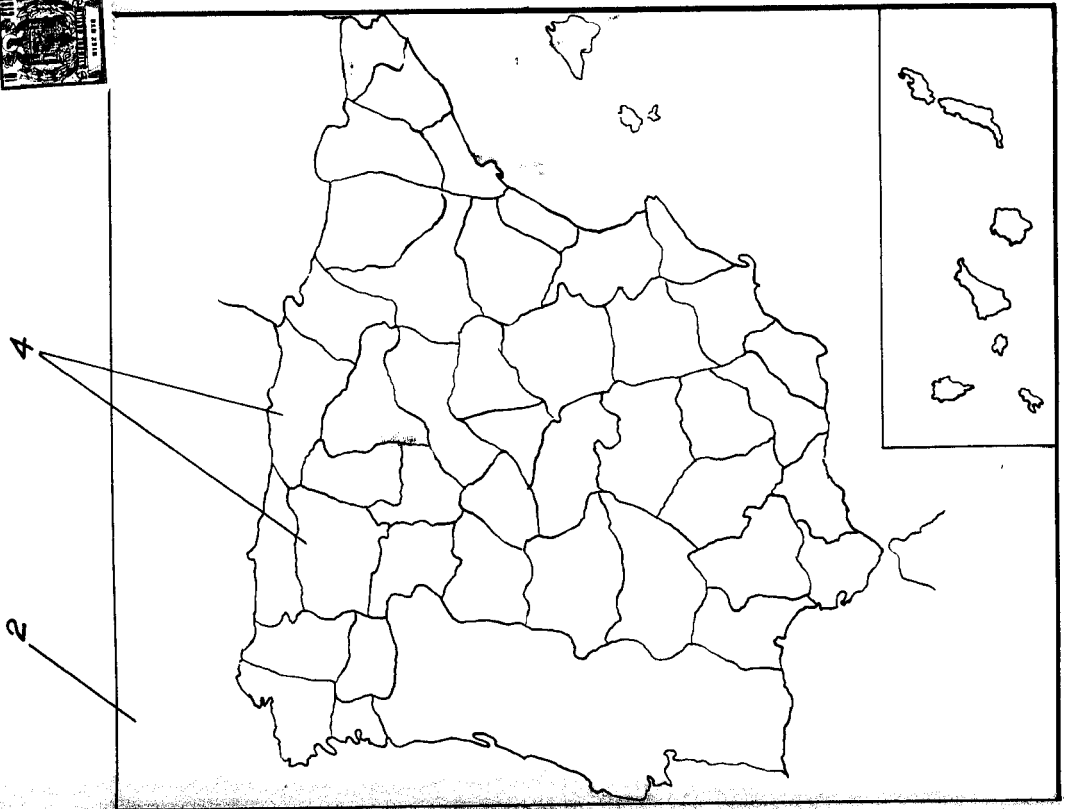


FIG-2

ESCALA VARIABLE
 de junio de 1965
 Madrid, de BERNARDO UNGRIA
 P. P.

122632



FIG-3

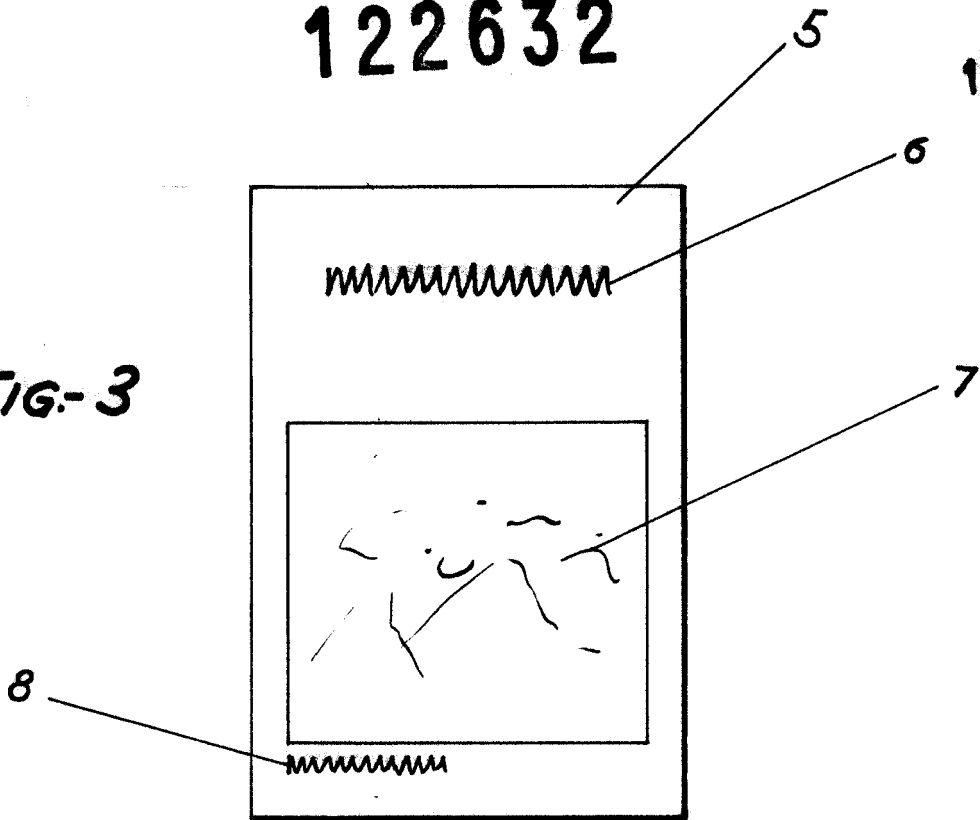
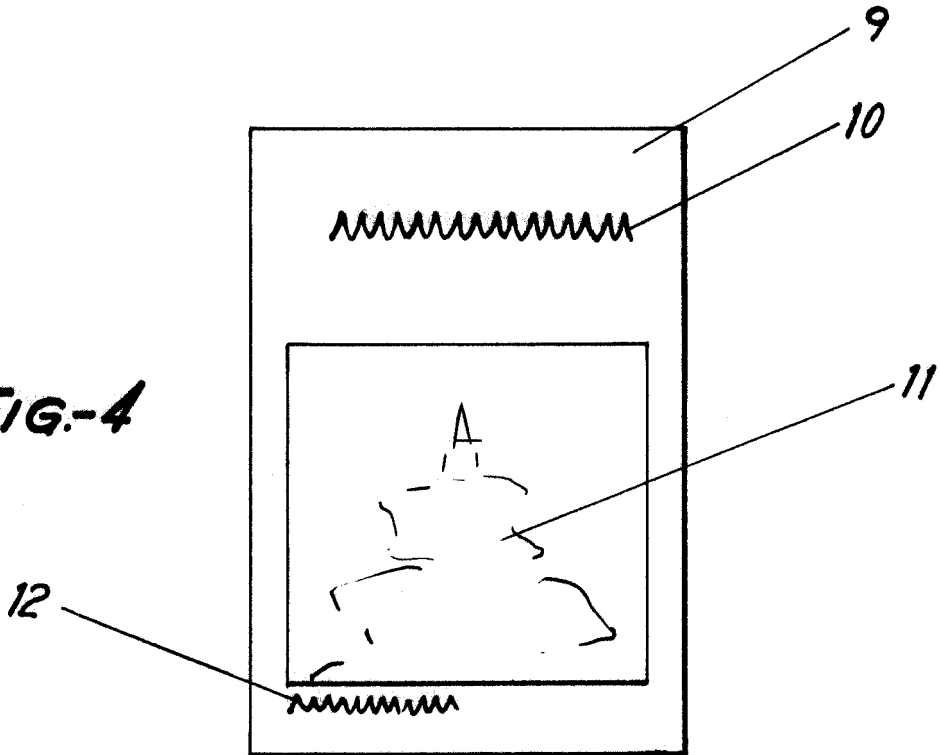


FIG-4



ESCALA VARIABLE
Madrid, 15 de junio de 1966
BERNARDO UNGRIA
P. P.