



Don Leoncio del Rio Cuyás.-Ingeniero.- Aribau 148.-Barcelona.-

" Procedimiento para la obtención de un nuevo juego de salón " (clase 60).

1 Consiste el procedimiento objeto de esta patente en constituir un juego de salón por la combinación de un mapa o carta geográfica, especialmente delineado, y varias fichas y peones que, movidas sobre el mismo con sujeción al reglamento que luego se
5 dirá, conducen a un agradable pasatiempo.

 El mapa o carta geográfica citada es especialmente delineado, pudiendo servir de ejemplo el que se acompaña a la presente memoria; en él se han marcado únicamente las costas y, con caracteres bien distintivos, las ciudades que llamaremos capitales, ya
10 por serlo realmente, ya por convenir en darles tal categoría en interés del juego; se han marcado además, en caracteres menos distintivos, otras numerosas ciudades; todas ellas, ciudades y capitales, se han unido entre sí de un modo fijo y arbitrario, por líneas de comunicación; presenta el mapa en definitiva el aspecto
15 del del diseño, o sea una especie de cuadrícula irregular. Industrialmente el mapa descrito podrá fabricarse en madera, carton, cartulina, y demás materiales ordinariamente empleados en la construcción de juegos de salón. El mapa escogido para cada juego que se expenda en el mercado, podrá o no ser precisamente el
20 de Europa o el de Asia, o uno parcial, o incluso varios de ellos, pues esto no atañe a la esencialidad de la patente, ya que dicha esencialidad reside en la forma especial descrita de delineación del mapa, sea este el que sea.

 Completan el juego varias fichas o peones destinados a ser
25 movidos sobre el mapa o a servir de señales, referencias o recordatorios; se construirán también en los materiales habituales;



madera, metal, galalith, marfil, hueso, y estarán pintadas de colores convencionales para distinguirse entre sí.

30 Para la mejor comprensión de esta patente, expondremos a continuación el reglamento por que debe regirse el juego obtenido; concretamente nos referiremos al mapa, especialmente delineado, que se incluye, siendo aplicable a otro cualquiera cuanto se diga sobre el mismo, con tan de que esté también fabricado adrede.

35 **REGLAMENTO:** Los jugadores son ordinariamente dos, pudiendo ser cuatro o más, en cuyo caso se distribuyen en dos bandos, teniendo cada uno de ellos un presidente o generalísimo que asume la dirección suprema.

40 Las **CAPITALES** se distribuyen por mitad entre los dos bandos, marcando las correspondientes a cada uno con una ficha-señal que lo acredite; esta distribución puede hacerse, según convenio previo, por sorteo o escogiendo alternativamente una cada bando, o escogiéndolas, también alternativamente, por grupos de cuatro o cinco; la práctica misma y el gusto particular de los
45 jugadores aconsejarán la forma más oportuna de distribución.

En cada una de las capitales de los dos bandos se coloca entonces un peón o ficha móvil, del color distintivo del bando.

50 Empieza entonces el juego, jugando alternativamente los dos bandos, cada uno de los cuales tendrá derecho a mover todos sus peones o a renunciar al movimiento de alguno de ellos, si bien estará obligado a mover como mínimo una cuarta parte del total de que disponga.

55 El movimiento de los referidos peones es de un paso, o sea el espacio de una ciudad a su inmediata, que a veces puede estar distante por ser puerto de mar, p. e. Barcelona y Liverpool, en el mapa adjunto; el objetivo a perseguir por cada bando es ocupar las capitales enemigas, es decir, lograr situar sobre ellas peo-



nes del propio color; cuando sucede el bando perdidoso está
obligado a ceder al ganador uno de sus peones que queda prisio-
60 nero del último, quien es libre entonces de seguir ocupando la
plaza conquistada, para su mejor defensa, o abandonarla siguien-
do el camino de conquista, en cuyo caso el adversario puede in-
tentar recuperar su antigua posesión en análoga forma, restituyéndosele entonces el prisionero retenido en ocasión de la ocu-
65 pación.

Se comprende que el juego dá lugar a numerosas incidencias
y a usar de ardidés, intimamente relacionados con la psicología
particular del jugador, quien bien usará tácticas ofensivas o
defensivas o la combinación de ambas rodeando sus núcleos de
70 capitales de líneas de defensa y desplazando a la vez peones
expedicionariis a la vez que hace ocupar a otros ciudades es-
tratégicas; practica, en fin, todas las leyes de un simulado
combate.

El juego se dará por terminado, según se haya convenido al
75 empezarlo, cuando todas las capitales de un bando hayan sido
conquastadas por su adversario, o bien solo la mitad de ellas,
o un número cualquiera de las mismas.

Para recordatorio de las distintas incidencias se utilizarán
las fichas auxiliares a ello destinadas.

80 Es por demás hacer resaltar el interés y entretenimiento
que proporciona el juego descrito y que se obtiene por la apli-
cación industrial del procedimiento objeto de esta patente;
basta ahora añadir el fin instructivo que cumple asimismo por
la familiarización con los nombres y situación de las princi-
85 pales poblaciones y el educativo por poner en él unicamente el
ingenio, ya que es bien escasa la importancia del factor suer-
te en su desarrollo.

SE REIVINDICA: 1º) El procedimiento descrito para obtener

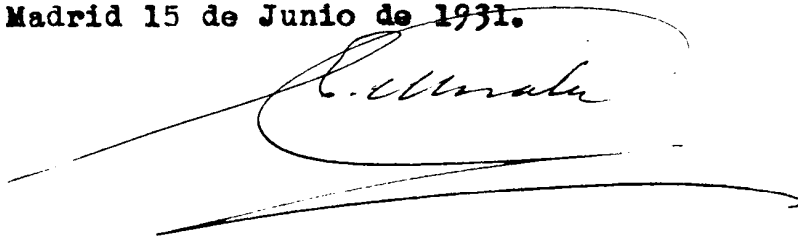
89 un juego de salón, caracterizado por la utilización conjunta
90 de un mapa y varias fichas y peones.

2º) En dicho procedimiento, la forma especial de delinea-
ción del mapa o carta geográfica, en el que aparecen unicamen-
te dibujadas las costas, y, marcadas con caracteres bien desta-
cados, determinadas ciudades, y con otros menos destacados, otras
95 varias ciudades, todas las cuales están unidas entre sí por li-
neas fijas y arbitrarias, apareciendo el conjunto como un enre-
jado o especial cuadrícula irregular.

3º) Como complemento de la reivindicación anterior, las fi-
chas o peones destinados a moverse sobre el mapa, y las auxi-
100 liares.

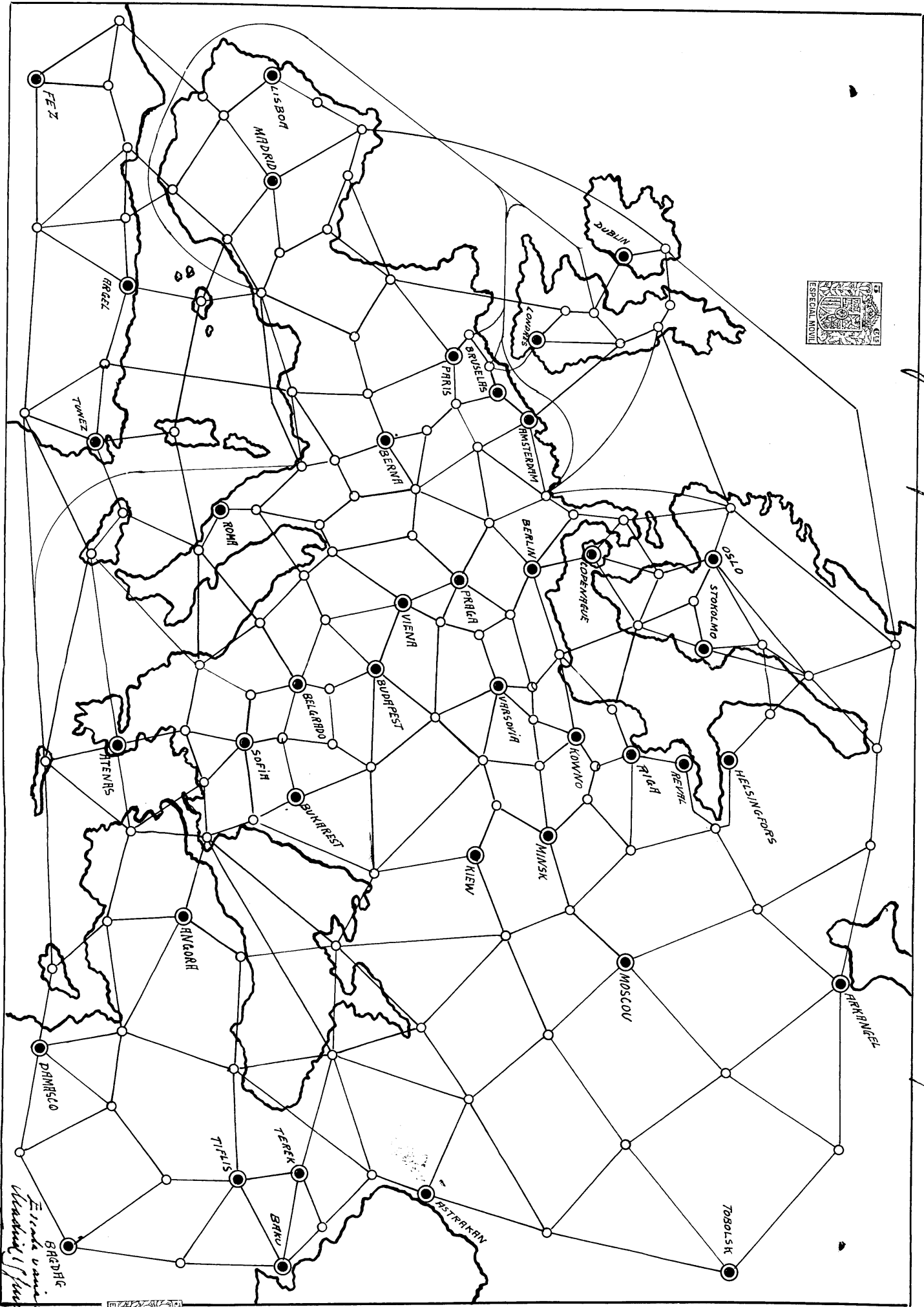
4º) Esta patente recaerá sobre: "Procedimiento para la ob-
tención de un nuevo juego de salón" (clase 60).

Madrid 15 de Junio de 1931.



Mapa Aeromios del Rio Danubio, Agencias

Mapa Aerea



*Escuela Aeronautica
Madrid 1931*