



MEMORIA DESCRIPTIVA

QUE ACOMPAÑA LA SOLICITUD DE PATENTE DE INVENCION A FAVOR DE DON VICENTE ROURE TORENT Y DON FLORENTINO VERGES FABREGAS, RESIDENTES EN BARCELONA CALLE DE LA FRENERIA, N.º 5, POR: "UN NUEVO PROCEDIMIENTO DE JUEGO DE AZAR APLICADO A UN CANODROMO".

Entre los diversos procedimientos y sistemas de juegos de azar, el mas típico y que mejor reúne las condiciones exigidos a esta clase de juegos es indudablemente el de la ruleta. Está, dicho juego, tan el absoluto deslizado de la habilidad, inteligencia o actividad del jugador y se rige tan unicamente por las leyes de la casualidad, que pierde todo su interés ni se separa del mismo la emoción de una ganancia o pérdida económica. La idea de dar a la ruleta una emoción o interes independiente de la ganancia o pérdida (por lo menos cuantiosa) de manera que queda reducido a un juego de agradable esparcimiento ha hecho descubrir un nuevo procedimiento de juego en que se une a la emoción del azar de la ruleta el natural interés de un juego de salon agradable y entretenido.

Esencialmente consiste el procedimiento de juego a que nos referimos en disponer una pista de madera, metal, carton u otro material apropiado sobre lo que podemos suponer el avance progresivo de una liebre y unos perros de plomo, madera, etc, regulado-dicho avance-por las indicaciones numéricas de una ruleta. Distintos preceptos de un reglamento **adecuado** indicarán los casos en que de-



20. be considerarse que gane uno a otro de los perros y las demas incidencias del juego.

▲ De esta manera se consigue reproducir en un juego de salon las incidencias y atractivos de una carrera de galgos.

Para facilitar la inteligencia de una de las formas de reelizaci3n pr3ctica del procedimiento en cuestion, en los planos adjuntos representamos en planta en la fig. 1ª y en perspectiva en la fig. 2ª una de las formas que puede tener un modelo del juego que tratamos que se utilizar3 de la siguiente manera:

30. El tablero del juego es una pista, dividida en treinta secciones numeradas correlectivamente, por la cual han de correr los galgos. En la pista se hallan seis discos rojos numerados para colocar en sucesivamente la liebre. La raya y el disco amarillos (S) indican la salida de los perros y la raya y el disco rojos (M), la meta o llegada; la llegada de los perros a la meta se entiende despues de la primera vuelta completa.

En medio de la pista hay una ruleta en forma de estrella de seis puntas. En cada jugada, cada una de estas puntas señaala, en un cuadrante, el 3mero de secciones de la pista que a de adelantar el perro marcado con el n3mero que dicha punta lleva inscrito. Hay adem3s dos tapices, uno amarillo y otro encarnado, para las apuestas.

En la carrera pueden tomar parte de dos a seis perros pero para mayor inter3s del juego es preferible que corran siempre los seis, para lo caul si los jugadores son menos de seis, uno o varios de ellos podr3n jugar con mas de un perro.

Para practicar el juego se pueden seguir las siguientes reglas:

1ª Se sortean entre los jugadores los perros que han de tomar parte en la carrera. Para esto se pondr3n cara abajo, sobre una mesa, la fichas numeradas (fig. 3) se revolver3n y cada jugador



tomará una; el número de la ficha le indicará el perro que posee. Los que quieran jugar con ~~mas~~ de perro tomarán una ficha para cada uno.

55. 2º - Se colocan los perros (fág. 4) del uno al seis, detrás de la línea de salida, indicada por el disco amarillo (S). La liebre (fig 5) se sitúa en el disco rojo marcado con el nº 6.

3º - Así dispuesto el juego, todos los jugadores pagarán una misma cantidad cuando todos tengan el mismo número de perros, pero si algún jugador juega con dos, tres o cuatro perros pagará doble, triple, o cuádruple cantidad que el que solo juegue con uno. Del total se separa una tercera parte que se coloca en el tapiz encarnado; lo restante se pone en el tapiz amarillo.

65. 4º - El jugador a quien haya tocado el perro nº 1 tiene derecho a la salida, siguiéndole sucesivamente los demás. El primer jugador empezará por hacer correr la liebre hasta el disco siguiente, que es el que está marcado con el número 1; inmediatamente hará girar la ruleta del centro del canódromo y ésta, al pararse, indicará en el cuadrante, con sus seis puntas, el número de secciones que cada perro ha de adelantar; finalmente hará avanzar a su perro el número de puntos que señale la punta nº 1 de la ruleta y dictará sucesivamente el número de puntos que han de hacer adelantar los demás jugadores a sus perros.

Terminada esta primera jugada, el dueño del perro nº 2 hará correr la liebre hasta el disco nº 2, hará girar la ruleta, hará adelantar a su perro el número de secciones indicadas por la punta nº 2 y dictará los puntos que han de adelantar los demás perros, empezando por el número 3 y acabando por el nº 1

Los demás jugadores operarán de la misma manera, siempre por riguroso turno. Es evidente que el que juegue con mas de un perro deberá hacer tantas operaciones tantas veces como perros



tenga.

85. 5^º - Si un perro al adelantar se coloca en la sección donde está la liebre, se supone que la alcanza. Su dueño cobra la cantidad que hay en los dos tapices, si la ha alcanzado antes de haber dado ésta vuelta completa, es decir, de haberse vuelto a colocar en el disco nº 1.

90. Pero si la liebre ha dado una vuelta a la pista y álega al nº 1 sin que la haya alcanzado ningun perro, a partir de este momento obtendrá un premio el primer perro que llegue a la meta y otro el que alcance la liebre. Estos premios se adjudican en esta forma:

95.a) Alperro que pase primero la línea de meta corresponde el premio del tapiz encarnado.

b) Alperro que alcance la liebre, despues de haber pasado la línea de meta, corresponde el premio del tapiz amarillo.

100. 6^º - Si un perro se sitúa en la sección donde hay el disco en el cual se colocará la liebre a la jugada siguiente: gana si en la misma jugada no es alcanzada lá liebre por otro perro, según lo dispuesto en el art. 5^º.

105. 7^º - Ningun perro podrá colocarse mas allá del disco en el cual deberá ponerse la liebre a la jugada siguiente: para este, cuando un perro adelante tanto que le corresponda pasar dicho disco, los puntos que ha de correr se contarán adelantado hasta la sección donde se halla el disco y luego retrocediendo hasta completar el número que le ha correspondido. Por ejemplo: la liebre está situada en el disco nº 2 y un perro, colocado en la sección nº 18, debe correr nueve puntos; este perro no podrá adelantar nueve secciones porque quedaría colocado mas allá del disco nº 3 (en este avance pasará siete secciones) y luego retrocederá hasta la sección nº 23 (con lo cual pasará dos secciones mas y completará el número de nueve secciones que debía adelantar).



Así, al empezar cada jugada, la liebre precederá a todos los perros.

El hecho de adelantar un perro a la liebre, sin pasar mas allá del disco siguiente, no representa nada.

120. 8ª - Cuando dos o mas perros en una misma jugada alcancen la liebre o pasen meta, ganará aquel a quien por el art. 4ª haya tocado correr primero.

9ª - Si un perro se retrasa tanto que es alcanzado o pasado por la liebre debe retirarse descalificado.

125. 10ª - El juego termina cuando un perro alcanza la liebre.

No alterarán la esencialidad del la patente que se solicita aquellas pequeñas variaciones en la forma de realización del procedimiento de juego descrito, que no se salga de las líneas generales que la caracterizan, como disposición de la ruleta, disposición y disposición del tablero, utilización de otro juego de azar que no sea la ruleta (dados etc.), colocación de obstáculos en la pista, etc.

N O T A:

Esta patente se caracteriza por:

135. 1ª - Un procedimiento de juego que permite reproducir en un juego de salon las incidencias y atractivos de una carrera de galgos en un canódromo.

2ª - El propio procedimiento que permite unir al juego del canódromo el interés y emoción del juego de azar.



3º - El propio procedimiento puesto en práctica en la forma y según las reglas detalladas en la presente memoria descriptiva.

4º - "UN NUEVO PROCEDIMIENTO DE JUEGO DE AZAR APLICADO A UN CANODROMO"

Consta esta Memoria de seis páginas foliadas mecanografiadas por una sola cara.

Barcelona, 19 de Octubre de 1931

P. A.

J. A. Sin Coll.

Fig. 1ª

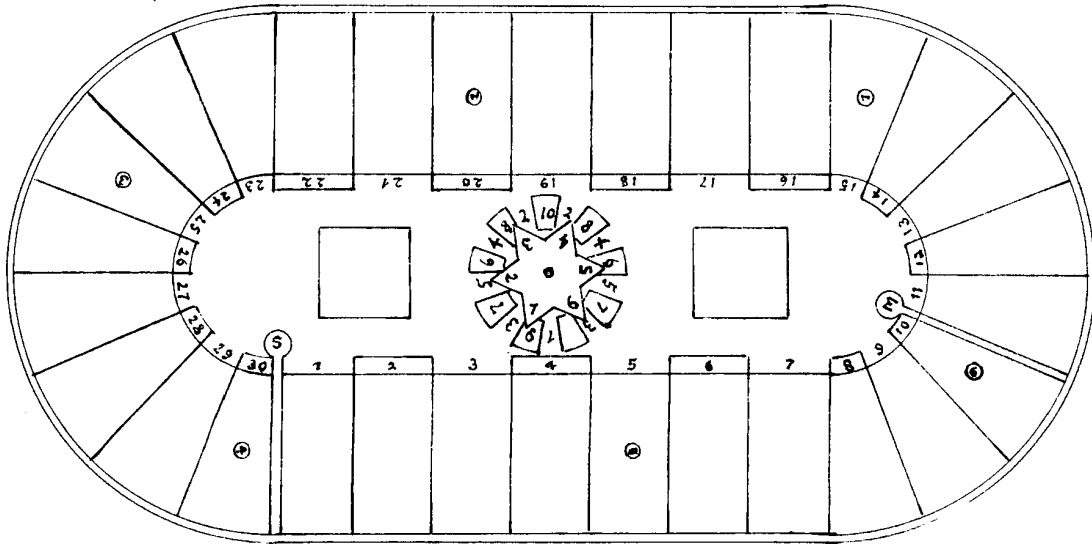


Fig. 2ª

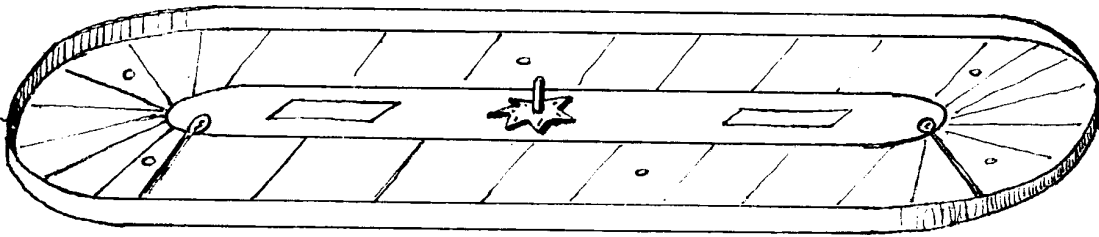


Fig. 3ª

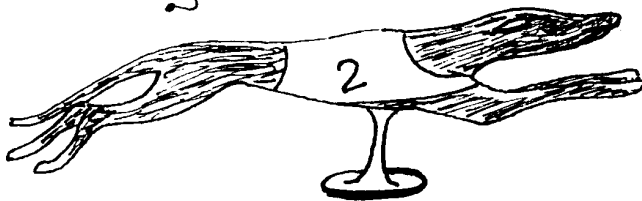


Fig. 4ª



Fig. 5ª



Escala Variable



Barcelona 19-October-1931

Antoni Serra Coll.