

127713



127713

PATENTE
DE
MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don Emilio Julio VIÑUELA PEREZ
de nacionalidad española
residente en Barcelona, calle Perecamps, 11
por:

"JUEGO DE SOBREMESA PARA BARES, CAFETERIAS,
LOCALES DE RECREO Y DEMAS"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente patente de modelo de utilidad se refiere a un juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales de recreo y análogos, el cual se caracteriza por su gran simplicidad de constitución y, a la par, por su interés intrínseco, dado

5. que consta de medios sencillos y eficaces para mantener, en todo momento, la atención de los jugadores, Fundamentalmente, el objeto de esta demanda recae en un juego competitivo basado en los aconteceres de un bebedor en ruta de diversión y apto para dos o más jugadores que rivalizan en lograr una mayor suerte en

10. el número de aciertos con sendas fichas en casilleros representativos de bebidas de las clases más comunes y que el acertante

127713



tiene derecho a consumir o a anotar en su haber (en una libreta o bloc exprofeso), debiendo pagar cada vez el rival menos afortunado en dichos aciertos.

5. Algunas de estas bebidas o bien artículos de consumo propios de este juego podrán ser de marcas determinadas ya existentes en el mercado, previo acuerdo con las firmas comerciales correspondientes.

10. Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de ejecución de un juego de las características generales expuestas.

15. En dicho dibujo, la Fig. 1 es una vista en planta del juego; la Fig. 2 muestra uno de los dados utilizados en el mismo; y la Fig. 3 representa una de las fichas a emplear en el repetido juego.

El objeto de la petición consta de un tablero (A), de material consistente y de dimensiones variables, pudiendo ser la forma del mismo la cuadrada o la rectangular.

20. En el interior de este tablero aparecen, en el presente caso, cuatro rutas (B), de perfil sinuoso, las cuales arrancan de sendos puntos de partida (C), situados dos a un lado y los dos restantes en el opuesto, y finalizan en un recuadro central común (D).

25. De uno de los costados de cada par de rutas (B) de un mismo lado abranca una anilla (E), que se utiliza para enganchar una libreta o bloc (F), propio para anotaciones referentes al juego. Este viene completado con un dado (G) para cada jugador y con unas fichas móviles (H), que pueden estar formadas por simples discos (Fig. 3).

30. Las rutas (B) se hallan ocupadas por una gran cantidad



de casillas, cuyo orden y significado es el siguiente:

Casilla 5. Encuentro con un vecino o pelmazo. Se pierden dos tiradas.

5. Casilla 9. Simboliza la adquisición de quinielas futbolísticas. Supone un alto y se cobra el importe del impreso de la quiniela.

Casilla 14. Se encuentra el diario de la noche. Su compra supone un alto en el juego.

10. Casilla 25. Un bar donde se toma una cerveza y se pierde una tirada, y si antes se hubiera adquirido el diario, se pierden dos tiradas al leerlo.

Casilla 26. Lugar de compra de lotería, ofrecida por una vendedora ambulante. Se pierde una tirada.

15. Casilla 33. Cafetería, donde se toma café o café con leche.

Casilla 45. Establecimiento de artículos de higiene íntima, donde se detiene para adquirir el artículo que se necesita.

20. Casilla 57. Encuentro con un amigo. Se pierden dos tiradas. Si el jugador de la otra ruta coincide también aquí, estarán hablando hasta que alguno saque un punto coincidente con la casilla 58, que significa una cafetería, con botellas de bebidas carbónicas. El acertante tomará o cobrará la consumición con un alto en el juego. A partir de este punto, la ruta se bifurca transitoriamente, al tiempo que se unen los recorridos de los dos jugadores. El ramal de la izquierda es la ruta normal, y el de la derecha, que es más corto, es el calificado como "callejón del vicio", en el que sus casillas significan lo siguiente: -2v-, toma o cobro de un licor doble caro, perdiéndose dos tiradas; -5v- toma o cobro de otro licor igual, perdiéndose también dos tiradas
25. -9v-, pago del mismo licor a una mujer, perdiéndose otras dos tira
30.



- 4 -
127713

- das; -14v-, indicaciones de "habitaciones", perdiéndose tres tiradas. Sigue luego la ruta normal a la altura de la casilla -2v-, entendiéndose que la opción por uno u otro ramal de la ruta es potestativo de ambos jugadores, pudiendo ir por uno u otro, separados o juntos.
5. Casilla 70. Una bodega, con caña de manzanilla y un alto para beber o cobrar.
- Casilla 82. Un bar, con botellín de naranjada u otra y un alto para beber o cobrar.
10. Casilla 94. Una taberna, donde se hace un alto sin tomar nada.
- Casilla 105. Una cafetería, donde se toma una limonada o análogo y se hace un alto.
15. Casilla 115. Un snack-bar, donde se toma un bocadillo y se pierden dos tiradas.
- Casilla 124. Una cafetería con copas de licor. Se hace un alto y se toma o cobra dicho licor.
- Casilla 131. Significa dos cigarros. Se hace un alto y se reciben o cobran.
20. Casilla 139. Indica una cajetilla tabaco común. Se hace un alto y se recibe o cobra.
- Casilla 143. Significa una cajetilla tabaco especial. Se hace un alto y se recibe o cobra.
25. Casilla 146. Una cafetería con encuentro con una amiga. Hay dos copas de licor a elegir. Aquí se paga y se pierden dos tiradas.
- Casilla 149. Indica agua tónica para beber o cobrar, con alivio o compensación al pago anterior.
30. Casilla 158. Una cafetería con encuentro con una amiga y



- 5 -
127713

dos bebidas de calidad o aperitivo a elegir. También se paga y se hacen dos altos.

Casilla 162. Farmacia, con pastillas de analgésico, que se paga. Se hace un alto.

5. Casilla 169. Bar, donde se pierde una tirada sin tomar nada.

- Después de esta casilla 169 hay un callejón sin salida, a la derecha de la ruta, en el fondo del cual aparece la casilla 46 que indica un bar en el que se toma una copa de licor, figurando detrás del mismo una valla u otro obstáculo que cierra el camino. Se puede entrar en él y salir avanzando y retrocediendo, según los puntos obtenidos, significando la incierta o segura obtención de la bebida, con su alto correspondiente, un atraso en el avance sobre la ruta. Inmediatamente después, a la izquierda de la citada ruta, existe otro callejón sin salida más largo, en el cual hay tres locales de bebidas -2a-, -5a- y -9a-, con sus correspondientes copas y altos respectivos. La facilidad de obtenerlas en el obligado avance y retroceso, que se puede iniciar cuando se quiera, sin tener que llegar necesariamente al fondo, es mayor como compensación al retraso que se origina al avance.
- 10.
- 15.
- 20.

- Casilla 179. Bar, donde se gana una botella de vino fino o similar y se pierde una tirada, llevándose o cobrando la botella, pero si luego se saca un punto, coincidiendo con la casilla 180, se supone que el jugador va algo embriagado y pierde un punto a cada tirada, hasta el final. Si saca dos puntos, sobre la casilla 181 el estado de embriaguez es mayor, perdiendo dos puntos en todas las tiradas restantes, ocurriendo lo mismo si saca un punto dos veces seguidas coincidiendo consecutivamente con las citadas casillas, pero si esto ocurriera sin haber coincidido antes
- 25.
- 30.



- 6 - 127713

con la casilla 179, entonces se procede normalmente tomando o cobrando las copas.

Casilla 187. Bodega, en la que, debido a estar reservado el derecho de admisión, se produce una expulsión por alboroto, perdiéndose dos tiradas.

5.

Casilla 190. Aparece un chorro de agua y ducha a la cabeza que disipan la borrachera, perdiéndose una tirada pero anulándose la pérdida de puntos en las sucesivas.

Casilla 194. Bar con café salado y acto de vomitar. Aquí se pierden dos tiradas hasta el final, lo que surte efecto si no se acertó antes en la ducha o casilla 190.

10.

Casilla 198. Figura un brazo armado con navaja y la indicación "atracó". Aquí se pierde una tirada y todo el dinero ganado.

15.

Casilla 199. Chapa policial y la pañabra "policía". Se pierden dos tiradas y se recupera lo perdido.

Casilla 206. La indicación relativa a aguas menores. Se pierden dos tiradas.

Casilla 213. Cafetería con bebida tónica, que se toma y se pierde una tirada.

20.

Casilla 214. Un brazo armado de un palo, alusión a reyerta y agresión. Se pierden dos tiradas.

Casilla 218. Indicación de "robado". Se pierde una tirada.

25.

Casilla 226. Un vigilante armado, que restituye lo robado. Dos altos.

Casilla 232. Indicación de aguas menores. Se pierden dos tiradas.

Casilla 239. Cafetería con una determinada bebida, que se consume o cobra, perdiéndose una tirada.

30.



Casilla 241. Botella amoníaco para disipar la embriaguez. Un alto.

Casilla 245. WC. Se pierden tres tiradas.

Casilla 252. Indicación de "altercado" o "disputa". Se pierden dos tiradas.

Casilla o recuadro central -255-. Final de recorrido, representado por un establecimiento donde aparecen botellas de diferentes clases y precios.

Las casillas correspondientes a establecimientos irán acompañadas de nombres comerciales imaginarios referentes a los mismos, excepto el establecimiento del recuadro central -255-, al cual podrá, a elección del comprador del juego, ostentar el nombre propio del local donde se juega.

Todas las casillas en las que tienen lugar la consumición o cobro de una bebida van acompañadas de los signos propios de las quinielas de fútbol que se supone ha adquirido el jugador en la casilla -9-. Dichos signos son los siguientes -1-, -x-, -2-, los cuales se suceden en un determinado orden.

El jugador hace uso de tales signos para rellenar su propia quiniela, lo que puede efectuar cuando su ficha llega a las referidas casillas.

Los puntos para poder hacer avanzar las fichas (H) por todas las casillas de las rutas (B) los proporcionan los dados (G) (uno para cada jugador). Las anotaciones para el cobro en bebidas se hacen en las libretas o blocs (F).

Débase significar que son muy variables los elementos gráficos representativos de locales, accidentes o contingencias y demás que pueden encontrar a su paso los jugadores, al igual que puede ser distinto el perfil de las rutas (B). El tablero (A) puede prepararse para dos, cuatro, seis o más rutas (B), que



presentan siempre un punto de origen y otro de término, con las respectivas contingencias del camino. Cada ruta podría servir también para dos jugadores simultáneamente.

- La esencialidad de este juego radica, por tanto, en
5. establecer unas rutas más o menos turtuosas, con todos aquellos elementos con los que puede topar una persona más o menos aficionada al alcohol y debilidades anexas, desde su salida completamente sereno hasta su llegada más o menos alegre o totalmente embriagado, según sean las ocasiones que ha tenido para ello en
 10. el camino, las cuales se le presentarán o no de conformidad con los puntos proporcionados por los dados. Es evidente que el interés es extraordinario dado el elevado número de atractivos, detenciones y otros que se encuentran al paso, cumpliéndose de esta manera la finalidad que se persigue en este nuevo juego de sobremesa, que ha sido ideado especialmente para los concurrentes de
 15. bares, cafeterías y otros locales de esparcimiento, recreo o similares.

- Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los componentes del juego
20. descrito, características gráficas del mismo, significado de sus diversos motivos, número de rutas y otros detalles de carácter secundario que no afecten a su esencialidad.

N O T A

REIVINDICACIONES

25. Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:
 - 1ª.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales de recreo y demás, que se caracteriza esencialmente por ser de tipo competitivo y estar fundado en los aconteceres de un bebedor
 30. en ruta de diversión, apto para dos o más jugadores que rivalizar



- en lograr una mayor suerte en el número de aciertos con sendas fichas en casillas representativas de bebidas, que el acertante tiene derecho a beber o anotar en su haber, debiendo pagar cada vez el rival menos afortunado en dichos aciertos, comportando el
5. aludido juego un tablero de material, forma y dimensiones apropiados, el cual se halla combinado con unos dados y unas libretas o blocs especiales para las anotaciones antes citadas, apareciendo sobre el aludido tablero, como mínimo, dos rutas de contorno sinuoso progresivamente acentuado, cada una de las cuales arranca
10. de un punto de origen y finaliza en un recuadro central que simboliza un establecimiento expendedor de bebidas u otros artículos de consumo, hallándose divididas estas rutas en un determinado número de casillas numeradas, de las que unas ostentan indicaciones relativas a incidencias propias de un bebedor, cuales son: en-
15. cuentros fortuitos, compra de un periódico, bares, cafeterías, lotería, compra de quinielas futbolísticas, establecimientos de artículos sanitarios, tabaco, farmacia, bodegas. necesidades fisiológicas, reyertas y agresiones, robo, autoridad, líquido contra la embriaguez, altercados y disputas, a continuación de la última
20. de cuyas casillas la ficha correspondiente entra en el recuadro central, produciéndose el avance de la misma, combinado con detenciones, altos y pérdidas de tiradas, al compás de los puntos proporcionados por los dados lanzados por los jugadores.

- 2ª.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales
25. de recreo y demás, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que en los costados del tablero, y próxima a los lados desde los cuales arrancan las rutas sinuosas, figuran unas anillas utilizadas para la sujeción de sendas libretas o bloc especiales, previstos para anotar las pérdidas y ganancias en bebidas ocasionadas durante el juego, a los efectos del computo al
- 30.



final de la partida.

5. 3^a.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales de recreo y demás, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracterizan por el hecho de que las casillas que indican lugares en los que se toma o cobra una bebida, van acompañadas de los signos propios de quinielas futbolísticas, pudiéndose utilizar tales signos a medida que se van encontrando al paso del avance de la ficha respectiva, para que el jugador pueda rellenar con ellos su propia quiniela real.
10. 4^a.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales de recreo y demás, según las reivindicaciones 1 a 3, que se caracteriza por el hecho de que pueden suponer pérdida de una tirada la consumición de cualquier bebida en los establecimientos consignados, lotería, quinielas futbolísticas, algún determinado establecimiento en el que no se hace consumición, chorro de agua, ducha y un producto para disipar la borrachera, atraco, jugador robado, compra del diario, adquisición de tabaco, consumición de bebidas junto con una amiga, una farmacia, restitución de lo robado gracias a la autoridad y demás incidencia del caso;
15. supone pérdida de dos tiradas los encuentros, lectura del diario, consumición de determinadas bebidas, pago de las mismas a una mujer, consumición de un bocadillo, expulsión por alboroto en un establecimiento, vómito, recuperación de lo robado, satisfacción de una necesidad fisiológica menor, reyerta o agresión altercada
20. o disputa y otras incidencias análogas; da lugar a la pérdida de tres tiradas el encuentro con las indicaciones "habitaciones "WC" y similares.
25. 5^a.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales de recreo y demás, según las reivindicaciones 1 a 4, que se caracteriza por el hecho de que los jugadores, al llegar su ficha
- 30.



a cualquiera de las incidencias que lo permitan, tiene opción de tomar una bebida ó de anotar aparte, en la libreta anexa al table-
ro, el importe de la misma, considerándose ello ganancia a su fa-
vor, siendo evaluado al final del juego el montante o total en
5. forma de bebidas o de otro modo convenido.

6ª.-Juego de sobremesa para bares, cafeterías, locales
de recreo y demás, según las reivindicaciones 1 a 5, que se carac-
teriza por el hecho de que las sinuosidades de las rutas son más
numerosas hacia el final de las mismas, y de que en los estable-
10. cimientos que se van encontrando al paso al principio de tales
rutas se entiende suministran mayor cantidad de bebidas no espiri-
tuosas, dando lugar el mayor alejamiento del punto de partida al
suministro y libación de un número más grande de bebidas alcohóli-
cas, menudeando en el último tramo de tales rutas las incidencias
15. de tipo fisiológico, temperamental y punible, que suponen la posi-
bilidad de un mayor retraso a la llegada al establecimiento de
destino o meta.

7ª.-JUEGO DE SOBREMESA PARA BARES, CAFETERIAS, LOCALES
DE RECREO Y DEMAS.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con
la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de once páginas
foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de
una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 16 Febrero 1967

P. A.

F. VOLANTI

P. P.

Fig. 1

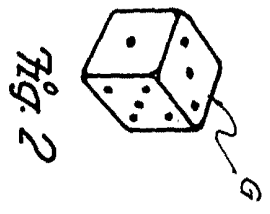
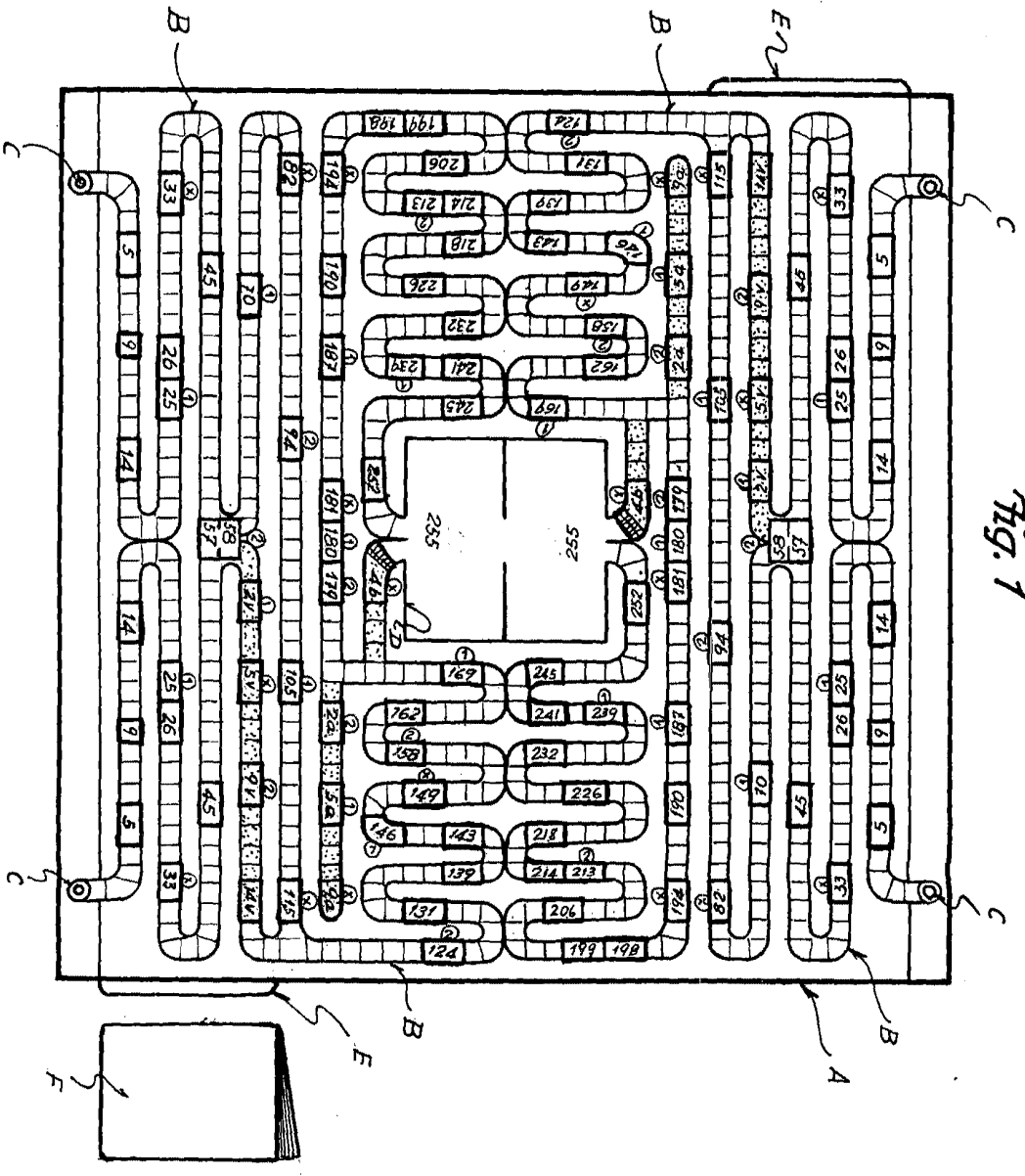


Fig. 2



Fig. 3

Escala variable

Madrid, 18 Febrero 1967
D.A.

[Handwritten signature]

