

IV.



141872

MODELO DE UTILIDAD

a favor de

ENRIQUE BORRÁS Y CIA. - de nacionalidad española -  
con domicilio en calle San Agustín núms. 35 al 43, MATA-  
RÓ (Barcelona),

por :

"J u e g o"

-----:oOo:-----

Memoria descriptiva

El presente Modelo de utilidad se refiere a un nue-  
vo juego, especialmente indicado para muchachos y que por



las especiales características del mismo es sumamente di-  
vertido.

5 El juego en cuestión se particulariza, en líneas  
generales, por el hecho de comprender una lámina flexible  
que puede ser dispuesta en el suelo a manera de alfombra  
en la que mediante figuras geométricas convencionales se  
hallan delimitados unos espacios, cuyas figuras están dis-  
puestas simétricamente en hileras que, consideradas en un  
sentido, ya sea horizontal o vertical, presentan cada hi-  
10 lera, un distintivo, común en la hilera de que se trate.  
Con la citada lámina se combina una ruleta, dados o ele-  
mentos equivalentes de azar, que comprenden los mismos dis-  
tintivos de las hileras, y unas indicaciones que responden  
a los conceptos de "pie derecho", "mano derecha", "mano iz-  
15 quierda" y "pie izquierdo", de modo que, empleando los ci-  
tados elementos de azar, los jugadores deben ir colocando  
según les toque en suerte, sus manos y sus pies en distin-  
tos espacios de la lámina determinados por los correspon-  
dientes distintivos.

20 Para facilitar una más detallada explicación, se  
acompaña una hoja de dibujos, en los que se ha representa-  
do un caso práctico de realización, que se cita sólo a tí-  
tulo de ejemplo no limitativo del alcance de este registro  
de Modelo de utilidad.

25 En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en planta de la lámina;

La figura 2 ilustra una ruleta, como medio o ele-  
mento de azar para practicar el juego.

El juego que se describe comprende una lámina -1-,



a modo de alfombra, de plástico, de tejido o de otro material conveniente de adecuada resistencia y fácilmente enrollable. En esta lámina, ya sea mediante los círculos -2- indicados y dispuestos en hileras en el dibujo, o con ayuda de otras figuras convencionales, quedan delimitados unos espacios que presentan un distintivo, por ejemplo, un color, un número, dibujo, etc. -3-, -4-, -5- y -6-, diferente, pero común en cada hilera horizontal. Como ejemplo, podrían citarse respectivamente para los distintivos -3-, -4-, -5- y -6-, los colores rojo, azul, verde y amarillo.

Con la referida lámina -1- se combina una ruleta que comprende un tablero -7- en el que se halla representada la figura de una corona circular -8- dividida en cuatro partes iguales, divididas cada una a su vez, en cuatro sectores -9-, -10-, -11- y -12-, en cada uno de los cuales aparece uno de los distintivos de los espacios de la lámina, es decir, el -3-, el -4-, el -5- y el -6- respectivamente.

Esta ruleta presenta en correspondencia con las cuatro partes de la corona -8- cuatro espacios -13-, -14-, -15- y -16- en los que, mediante dibujos representativos, o mediante inscripciones u otros signos, se indican respectivamente un pie derecho, una mano derecha, un pie izquierdo y una mano izquierda. Sobre un eje -17- del tablero -1- está montada una flecha -18-, accionable para obtener su giro con auxilio de un pomo o equivalente -19-.

Al girar la flecha -18- de la ruleta, y al detenerse, su punta señala uno cualquiera de los sectores con



5           distintivos antes citados, que se halla situado, con rela-  
ción a la punta de la flecha, en una de las zonas en las  
que se representan las manos o pies mencionados. En el ca-  
so que ilustra la figura 2 la flecha se ha detenido seña-  
lando, como se ve, la mano derecha y el sector -12- en el  
que aparece el distintivo -6- que, tratándose de colores  
corresponde como se ha dicho al amarillo. En esta suerte,  
el jugador que ha accionado la flecha -18- debe poner su  
mano derecha en un espacio de la lámina -1- definido por  
10           un círculo -2- de la última hilera -6-. A continuación,  
otro jugador acciona la flecha, debiendo poner su mano o  
pie de la derecha o de la izquierda, según indique la fle-  
cha, en el espacio -2- correspondiente. Efectuado estas  
operaciones dos o más jugadores a la vez, se consiguen  
15           grandes efectos recreativos que pueden variar continuamen-  
te, perdiendo y debiendo retirarse de la lámina el o los  
jugadores cuyas manos o pies resulten separados de los co-  
rrespondientes espacios coloreados o señalados de otra for-  
ma, cuando tales jugadores resultan empujados o pierden el  
20           equilibrio por otros jugadores, que se sitúen o ya estén  
situados sobre la lámina -1-. Como se comprende, el pre-  
sente juego no se ciñe a estas normas estrictamente, ya  
que la inventiva de los jugadores puede modificarlas.

25           Por lo demás, debe hacerse constar que serán inde-  
pendientes de este registro de Modelo de utilidad las ca-  
racterísticas accesorias empleadas en su puesta en prácti-  
ca y, en general, cuanto no altere la esencialidad de las  
siguientes reivindicaciones.



N O T A

Se reivindica como objeto de este Modelo de utilidad:

5 1. - Juego, caracterizado por comprender una lámina, destinada a ser colocada en el suelo a modo de alfombra, en la que, mediante figuras geométricas convencionales, se hallan delimitados unos espacios distribuidos en series y que presentan un distintivo común en cada serie, combinándose con esta lámina elementos de azar que comprenden los mismo distintivos de las series de espacios de la  
10 lámina y unas indicaciones que responden a los conceptos de "pie derecho", "mano derecha", "pie izquierdo" y "mano izquierda", de manera que, para cada jugada, relacionan uno de dichos conceptos con uno de dichos distintivos, a fin de  
15 que los jugadores vayan situando, según les toque en suerte, sus manos y sus pies en distintos espacios de la lámina.

2. - Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque los elementos de azar están constituidos por un indicador giratorio sobre un tablero dividido en varios espacios que contienen respectivamente las citadas indicaciones "pie derecho", "mano derecha", "pie izquierdo" y "mano izquierda", cada uno de cuyos espacios está a su vez dividido en varios sectores cada uno de los cuales contiene uno  
20 de los distintivos de los espacios de la lámina.

3. - Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque los elementos de azar están constituidos por un juego de dados provistos en sus caras de las citadas indicaciones y de los citados distintivos.

- 6 -

141072



4. - Juego.

Esta memoria consta de seis páginas, escritas por una sola cara.

BARCELONA, 18 SET. 1968

P. A.



FIG. 1

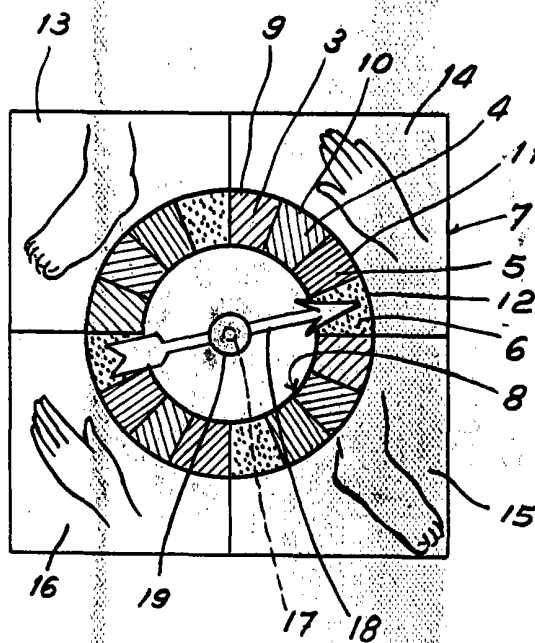
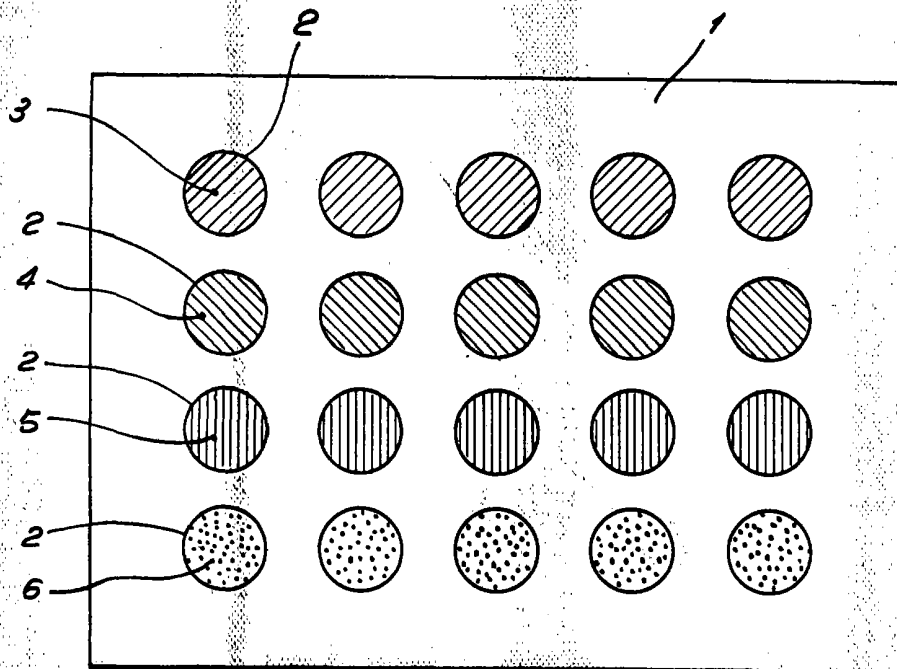


FIG. 2

FOR REPRODUCTION