



147962

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

A favor de D. JORGE PIQUE SERRA, de nacionalidad española,  
residente en BARCELONA, Espronceda, 355. - - - - -  
por: "JUEGO RECREATIVO". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un  
juego recreativo.

El juego en cuestión se caracteriza esencial  
5 mente por comprender un tablero provisto de una plura-  
lidad de salientes verticales dispuestos en dos rutas,  
una de ellas periférica y la otra interior con puntos  
de cruce entre ambas, sobre cuyos salientes son colg  
cables, siguiendo las indicaciones de un disparador  
10 automático de dados, unas piezas huecas denominadas



"hombres" de que disponen los jugadores cuyas piezas son de distinto color para cada jugador. El juego se inicia desde salientes que corresponden a puntos de partida previstos en el tablero para cada jugador el cual, 5 siguiendo las antedichas rutas, debe colocar sus piezas sobre las de los jugadores contrarios. Cuando un jugador dispone una pieza u "hombre" encima de otra de un jugador contrario hace un "prisionero" y al propio tiempo un montón, que aumenta con sucesivas piezas 10 superpuestas. Un jugador es eliminado y se retira del juego después de haber perdido todos sus "hombres" y "montones", ganando el jugador que haya hecho "prisioneros" a todos los "hombres" y "montones" de los jugadores contrarios.

15 Según otra característica, el juego se realiza con dos dados, uno de los cuales tiene una cara señalizada que cuando queda situada horizontalmente visible da derecho a un nuevo disparo de dados y a otra jugada.

Para facilitar la explicación más detallada, 20 se acompaña una hoja de dibujos en los que se ha representado un caso práctico de realización que se cita solamente a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención.

En dichos dibujos:

25 La figura 1 es una vista en planta del tablero del juego recreativo.

La figura 2 ilustra separadamente el dado señalizado.

30 La figura 3 corresponde a un detalle en sección longitudinal que permite apreciar la manera de colocar las



piezas sobre los salientes del tablero y de superponerlas para efectuar el juego.

El juego recreativo de que se trata comporta un tablero sustancialmente circular -1- que comprende un disparador automático constituido por una campana transparente -2- dispuesta holgadamente y sobresaliente respecto de una abertura -3- formada en una base hueca -4- prevista en el tablero -1- y en cuyo fondo se halla un muelle laminar determinado por un fleje -5- doblado por dos de sus lados opuestos en el que se apoya mediante una pestaña periférica la campana transparente -2-, en el interior de la cual se alojan dos dados -6- y -7-. Mediante una presión ejercida con la campana -2-, el muelle laminar -5- cede y soltando luego la campana el muelle se recupera con lo cual brincan los dados -6- y -7-, produciéndose el disparo. El dado -6- es un dado corriente, en tanto que el dado -7- presenta en una de sus caras una señal -8- que cuando se hace visible da derecho a hacer un nuevo disparo.

En el tablero -1- se hallan, alineados según una ruta periférica sustancialmente circular, unos salientes troncocónicos -9-. Además, en el tablero se encuentran otros salientes -9'- iguales alineados según una ruta interior que se cruza con la ruta exterior en unos puntos de cruce -10-. Sobre los salientes -9- y -9'- y -10- se pueden colocar unas piezas cónicas huecas -11- que en el juego se denominan "hombres".

En el caso que se ilustra, el juego se ha previsto para ser efectuado entre un mínimo de dos jugadores y un máximo de cuatro. Cada jugador cuenta con



cuatro piezas -11- de un color. El juego se inicia disparando los dados -6- y -7- y partiendo los jugadores de unos puntos respectivos -12-, -13-, -14- y -15- correspondientes a otros tantos salientes -9- en los que se colocan las piezas -11-, cuyos puntos de partida coinciden con puntos de cruce -10- que quedan situados junto a sendos triángulos de señalización -12'-, -13'-, -14'- y -15'- cada uno de un color de acuerdo con el color de las piezas -11- de cada jugador, cuyos triángulos quedan situados en correspondencia con unas zonas también de señalización -12''-, -13''-, -14''- y -15''- del mismo color, y en cuyos triángulos se depositan las piezas -11- para iniciar el juego.

Las piezas -11- se hacen avanzar por las antedichas rutas y a través de los puntos de cruce -10-, con arreglo a las indicaciones de los dados -6- y -7- de izquierda a derecha cuando se inicia el juego en la dirección que indican las flechas -f- y cada jugador debe colocar sus piezas encima de las piezas de los jugadores contrarios. Cuando un jugador dispone una pieza u "hombre" -11- encima de la de un jugador contrario, hace un "prisionero" y al propio tiempo un "montón" (Fig. 3). El avance de los "montones" puede realizarse además de derecha a izquierda. Los puntos de cruce -10- corresponden a zonas de seguridad en los que los "hombres" y los "montones" no pueden hacerse "prisioneros". El jugador no debe situar sus piezas en los puntos de partida de los jugadores contrarios hasta que éstos no hayan dispuesto todas sus piezas en el tablero -1-.

Después de que un jugador ha perdido todos



sus "hombres" y "montones", queda eliminado del juego. Los otros jugadores continúan hasta que un jugador haya hecho "prisioneros" a todos los "hombres" y "montones" de sus contrarios, cuyo jugador es el ganador.

5                   Queda previsto que el juego se realice entre más de cuatro jugadores, en cuyo caso el tablero -1- presentará más puntos de partida. También se prevé que los jugadores utilicen más o menos de cuatro piezas -11-.

10                   El modelo, dentro de su esencialidad, podrá ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada solamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse el  
15 juego recreativo de referencia en cualquier configuración y tamaño y con los materiales y medios más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

N O T A

20                   Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego recreativo, caracterizado esencialmente por comprender un tablero provisto de una pluralidad de salientes superiores dispuestos alineados sobre  
25 dos rutas, una de ellas periférica y la otra interior, con puntos simétricos de cruce entre ambas, sobre cuyos salientes son colocables, de acuerdo con las indicaciones de un disparador de dados, unas piezas huecas de distinto



color para cada jugador, el cual cuenta con un predeterminado número igual de piezas, de cuyos antedichos salientes unos de ellos, situados en puntos de cruce, corresponden a puntos de partida para cada jugador el cual debe colocar sus piezas sobre las de los jugadores contrarios, de manera que cuando un jugador dispone una pieza encima de otra de un jugador contrario hace un prisionero, al propio tiempo que un montón y de modo que un jugador es eliminado y se retira del juego después de haber perdido todas sus piezas y montones, ganando el jugador que haya hecho prisioneros a todas las piezas y montones de los jugadores contrarios.

2.- Juego recreativo, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que comprende dos dados, uno de los cuales presenta una cara señalizada que cuando se hace visible da derecho a un nuevo disparo de dados y otra jugada.

3.- Juego recreativo, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que las piezas sueltas siguen un sentido único por las rutas, en tanto que los montones son susceptibles de desplazarse en dos sentidos opuestos.

4.- Juego recreativo, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que los puntos de cruce de las dos rutas corresponden a zonas de seguridad en las que sobre las piezas allí estacionadas no pueden ser colocadas otras.

5.- JUEGO RECREATIVO.



Consta la presente memoria descriptiva de siete hojas mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una lámina de dibujos.

Madrid, a 26 de Abril de 1969.

JORGE PIQUE SERRA

P. A.

MANUE  
P. P.  
*[Handwritten signature]*

Fig. 1

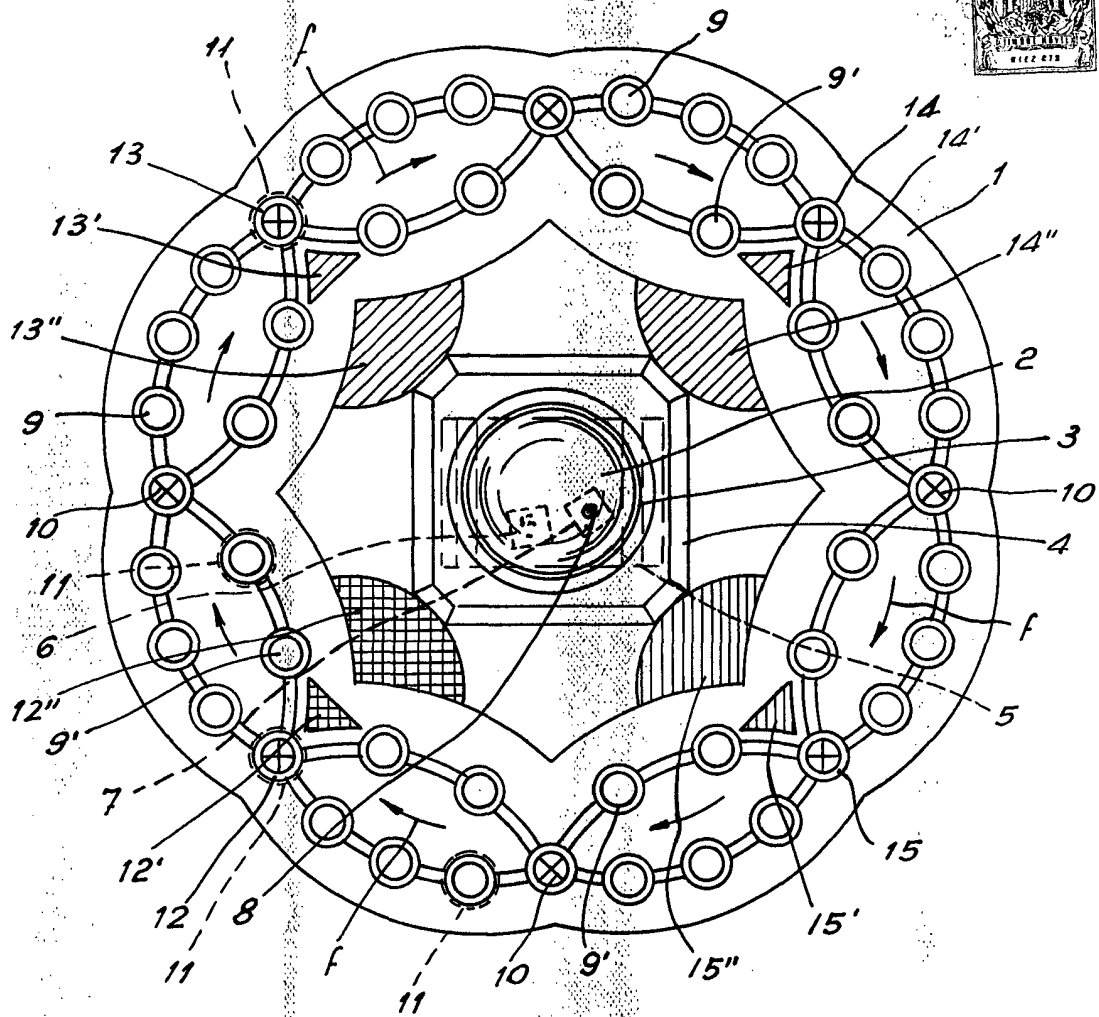


Fig. 2

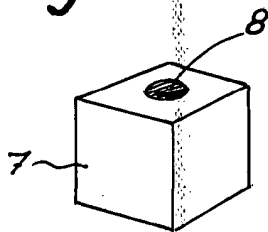
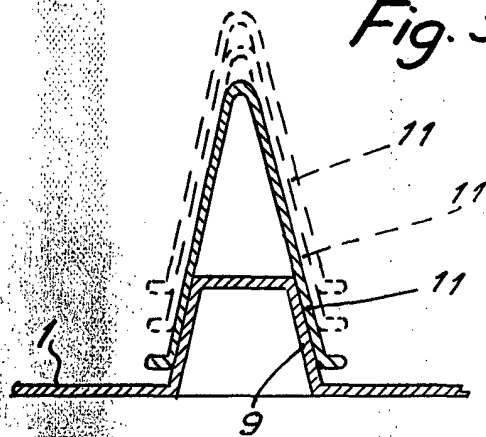


Fig. 3



Madrid, 26 Abril 1969

MANUEL D.