

148053

20 ABR



MEMORIA DESCRIPTIVA

para un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, por:

"JUEGO DE BATALLA NAVAL", que se solicita a favor

de ASBOLSA, S.L., de nacionalidad española, residen-

te en MADRID, c/ Covarrubias, 12.

- - - oOo - - -

El juego que, como objeto de esta solici-
tud de Modelo de Utilidad, seguidamente se describe,
está concebido para simular una batalla naval, a de-
sarrollar entre dos escuadras enemigas, cada una de
las cuales presenta una composición idéntica, fija



y conocida por los jugadores, pero con una disposición de combate establecida cada vez a gusto del jugador, tal disposición no es conocida por el enemigo, y por tanto, el juego ha de desarrollarse en dos tableros separados, idénticos.

10.-

Situada cada escuadra por el correspondiente jugador en la disposición que el juzgue oportuna, comienza el juego, el cual consiste en ir bombardeando verbalmente sucesivos cuadros de los que consta el tablero. Cada vez que el disparo hace blanco, esto es, cada vez que un jugador, habiendo nombrado una casilla, encuentra en ella un barco enemigo, el jugador contrario indicará que se ha hecho blanco (recuérdese que ninguno de los jugadores puede ver el tablero del otro) y la importancia del barco tocado; cuando resulte tocado un barco en el único lugar que quedaba intacto, se comunicará igualmente su hundimiento siendo retirado del tablero.

15.-

20.-

Con objeto que cada jugador pueda llevar un control de la disposición del enemigo, que va advir

25.-



nando por las noticias que recibe de blancos y hundimientos, existe en cada tablero un pequeño tablero auxiliar, en el que se van situando indicadores para ir marcando las mencionadas posiciones enemigas.

- 30.- Las fichas o piezas del juego pueden estar constituídas por plaquitas rectangulares, de dimensión menor constante y de longitud acorde con la importancia del navío al que representan; en cualquier caso, la anchura será la de un cuadro de casilla y
- 35.- la longitud será un múltiplo de la misma dimensión de casilla (las casillas se preven cuadradas). En la cara inferior de estas pequeñas piezas existen apéndices para la perfecta colocación de las mismas en las casillas. En la cara superior existen sendas representaciones, de identificación, de los correspondientes barcos; una buena solución es la existencia de una reproducción aplanada de cada barco.
- 40.-

- Así pues, el juego consta de dos tableros gemelos, de unas fichas encajables en las casillas principales de dichos tableros, representado los dis-
- 45.-



50.- tintos barcos de la flota, y de otras fichas auxiliares que representan torpedos, encajables en el tablero auxiliar que permite llevar el control del desarrollo de la batalla. Cada tablero consta, pués, de un tablero o casillero principal y de otro, de menor tamaño, pudiendo preverse, en el espacio dejado libre por la combinación de ambos casilleros, un receptáculo para las fichas.

55.- Ambos casilleros están constituídos por sendas mallas de pequeños cuadrados perforados, en número igual en ambas direcciones, por lo que cada casillero, en conjunto, resulta cuadrado, existiendo, para identificación de las casillas, numeraciones diferentes a lo largo de dos bordes perpendiculares.

60.- Con objeto de hacer más claramente comprensible cuanto antecede, poniendo al propio tiempo de relieve otras características y ventajas de este juego, se describe seguidamente un ejemplo de realización del mismo, no limitativo, ilustrado en los dibujos esquemáticos adjuntos, en los cuales:

65.-



La figura 1ª muestra en planta, la caja o estuche destinada a contener los dos tableros gemelos precisos para desarrollar el juego.

70.- La figura 2ª es una sección longitudinal de dicho estuche.

La figura 3ª muestra, en planta, uno de los tableros.

La figura 4ª corresponde a la sección indicada en la figura 3ª por una línea de trazos.

75.- La figura 5ª muestra, en planta por arriba, una de las fichas utilizadas en el juego.

La figura 6ª muestra la misma ficha, en alzado.

80.- La figura 7ª muestra, también en alzado, una ficha de menor tamaño, correspondiente, por tanto, a un barco de menor tonelaje.

85.- Y, finalmente, la figura 8ª representa una de las fichas torpedos utilizadas para controlar, por cada jugador, sobre el tablero o casillero auxiliar, el desarrollo de la batalla.



Así pués, la caja o estuche -1- presenta dos alojamientos gemelos -2- y -3-, de la misma configuración rectangular que los tableros para desarrollar el juego.

90.- Dicha caja o estuche puede estar formada, por ejemplo, en una plancha de termoplástico moldeada, por una pieza inyectada, con chapa estampada, o de cualquier otro material y por cualquier proceso convenientes.

95.- Cada uno de los dos tableros (fabricados de manera análoga al estuche) tiene la forma rectangular que se aprecia en la figura 3ª y está dividido en dos tableros propiamente dichos o casilleros, uno de los cuales, el mayor, es el principal y sirve para

100.- disponer sobre él la escuadra en cada partida, mientras que el otro, auxiliar, sirve para ir adivinando, según el desarrollo del juego, la disposición de la escuadra enemiga. Cada casilla -5- del casillero principal es un cuadrado perforado, y lo mismo ca-

105.- be decir de cada casilla -8- del casillero auxiliar.



- Cada uno de los casilleros es cuadrado en su conjunto, y también cada uno presenta, a lo largo de dos bordes o márgenes perpendiculares, sendas escalas numéricas y/o de letras para identificación,
- 110.- por filas y por columnas, de cada casilla; es necesaria la coincidencia de estos signos de identificación para cada uno de los tableros, pues es la manera de seguir verbalmente el desarrollo del juego. Así pues, la pieza -4- además de presentar las casillas -5- y
- 115.- -8-, y en márgenes de ambos casilleros tales como el marcado como -6- y uno perpendicular a él en cada caso, tiene un alojamiento, a modo de cubeta -7-, para recibir las fichas, cuando no se está desarrollando el juego, o las piezas que no están en servicio durante el mismo.
- 120.-

- La ficha representada en las figuras 5ª y 6ª consta de una plaquita de base -9-, por debajo de la cual se extienden unas patas para ser encajadas en oportunas casillas, y de una reproducción superior
- 125.- -10- del barco que dicha ficha representa.

29 ABR 1936



La ficha representada en la figura 7ª consta también de las partes -9- y -10- (todas las fichas tienen la misma constitución) variando únicamente su longitud, para abarcar un número menor de casillas.

130.-

La ficha -11- representada en la figura 8ª, es auxiliar y está destinada a introducirse en las casillas -8- del casillero auxiliar para seguir el desarrollo del juego e ir adivinando las posiciones de la escuadra enemiga. Su forma puede ser variable,

135.-

pero se concibe como muy expresiva la forma de torpedo que se representa.

140.-

Explicado con suficiente claridad y amplitud la constitución de los elementos materiales para el desarrollo de este juego, así como el desarrollo del mismo, solo resta hacer constar que, respecto al ejemplo, no limitativo, descrito e ilustrado cabe introducir cuantas modificaciones de detalle no alteren lo esencial de esta solicitud de modelo de utilidad, recogido en las reivindicaciones que siguen.

145.-

N O T A

29 ABR



Descrito suficientemente el objeto de esta solicitud se declaran de novedad en España, las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

- 150.- 1ª.- Juego de batalla naval, caracterizado por constar de dos tableros idénticos, cada uno de los cuales presenta dos casilleros también idénticos pero de diferente tamaño, constituídos por una pluralidad de pequeños cuadrados que, a su vez, constituyen disposición cuadrada, presentando dos bordes perpendiculares de cada casillero signos de identificación de cada casilla por filas y columnas, siempre idénticos en partes correspondientes de todos los casilleros, estando cada casilla perforada para alojar un apéndice de la ficha que vaya a ser emplazada, y presentando también cada tablero un alojamiento para las fichas, existiendo así mismo un estuche capaz de contener ambos tableros.
- 155.-
- 160.-
- 165.- 2ª.- Juego de batalla naval, según la reivindicación primera, caracterizado porque cada ficha



170.- es una pieza rectangular, dotada de apéndice para encajar en una o más casillas, representando por su cara superior un objeto, de importancia proporcional a la longitud, variable en cada caso, del rectángulo base, que, por tanto, puede abarcar una o varias casillas, siendo la anchura constantemente la de una casilla, y existiendo además fichas para introducir en las casillas del tablero auxiliar, cuyas fichas son de preferencia en forma de torpedo.

175.-

3ª.- JUEGO DE BATALLA NAVAL.

Todo conforme se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva que consta de diez hojas y se ilustra con los dibujos que se acompañan.

Madrid, a veintinueve de Abril de mil no-

180.-

vecientos sesenta y nueve.

ASBOLSA, S.L.
P. a.



FIG-1

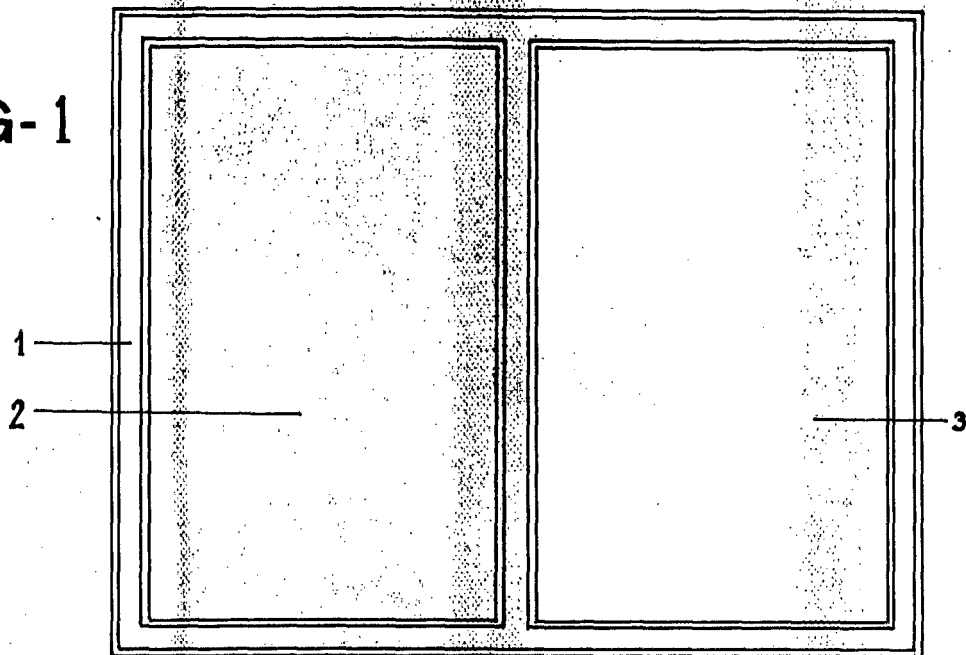


FIG-2

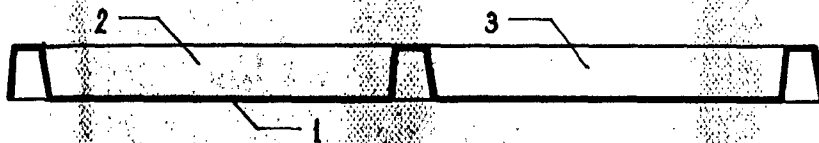


FIG-3

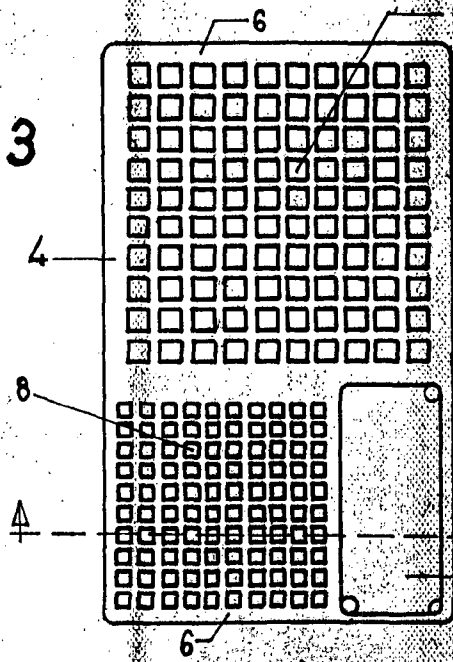


FIG-5



FIG-6

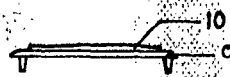


FIG-7

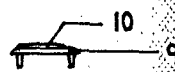


FIG-8



Madrid, 29 de Abril de 1969

FIG 4

