

754025



*S.  
I.R.*

SECCION TECNICA

CLASIFICACION I. P. C.

CLASE A 63

SUBCLASE E

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. MIGUEL VICIANA ROS

Nacionalidad: Española

Domicilio: BARCELONA - Aribau, 141

Objeto: "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA"

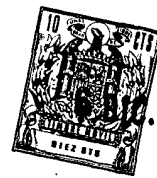
Prioridad:

### MEMORIA DESCRIPTIVA

En el curso de la presente Memoria y con la ayuda del Plano adjunto, van a quedar expuestas las características de un nuevo juego de sobremesa, altamente recreativo y que a la vez puede calificarse como pedagógico, por cuanto su desarrollo estimula la memoria de los niños que lo practican, y aumenta la retentiva que naturalmente tienen puesto que la práctica del mismo, el triunfo final siempre será fruto de una mayor atención y de aguzar los dotes de percepción, de retener "in mente" la posición de las fichas para que, al corresponder al turno de juego, pueda conseguir el mayor nú-

5

10



1969

- 2 -

15 mero de premios. Por sus evidentes cualidades de novedad y utilidad recreativa, se hace su titular acreedor a que le sea otorgado el privilegio de su exclusiva explotación en España que se concede al amparo de la vigente Ley de Propiedad Industrial.

20 Para facilitar nuestra subsiguiente descripción, hemos considerado conveniente aportar una lámina de dibujos, en la que se representan los elementos formales que se emplean en la práctica de este juego, con la natural advertencia de que esta aportación se hace a título de ejemplo y nunca como limitación de su alcance.

25 La figura 1ª del plano nos muestra una vista en planta del tablero utilizado para el desarrollo del juego, y en las figuras 2ª a 7ª aparecen en planta las caras vistas que contienen las representaciones gráficas de las fichas que participan en dicho tablero.

30 Como hemos indicado, consta el juego de un tablero -1-, en el que bien por trazado de líneas, como de fabricación con cajeados, se constituyen unos cuadros -2-, en número igual al de las fichas que integran la totalidad del juego. Estas fichas, representadas en las figuras 2ª a 7ª representan bien gallinas, como la señalada con -3-, conejos como la señalada con -4-, patos como la señalada con -5- y pavos como la señalada con -6-, esto es, fichas que representan los animales que corrientemente conviven y existen en un corral o granja campesina. De estas fichas existen una pluralidad de cada una, citándose a modo de ejemplo, la existencia de  
40 16 fichas de cada especie de animal de los representados



45 para el tablero representado, que consta de 80 casillas  
o cuadros -2-, y cuyo número puede proporcionalmente in-  
crementarse o disminuirse con arreglo al tamaño del ta-  
blero; con -7- señalamos a unas fichas que representan  
un zorro o animal dañino que comúnmente ataca a los co-  
rrales matando a los animales domésticos, y de cuya fi-  
cha existirán, por ejemplo, 8, y por último y con la re-  
representación del granjero, campesino o cazador, aparece  
un número igual de fichas, esto es, ocho, a las que en  
50 el dibujo distinguimos con -8-.

La práctica del juego estriba en colocar pri-  
meramente todas las fichas y después de barajarlas bien  
de forma que no se vea su representación gráfica, sobre  
los cuadros -2- del tablero -1-, y boca abajo, de forma  
55 que sea imposible saber donde se encuentra cada ficha.  
Luego, establecido el turno de juego de los niños, co-  
mienzan a levantar por orden cada uno de ellos, y en su  
turno, tan sólo dos fichas, que pone cara arriba, bus-  
cando emparejar dos animales de la misma especie, es de-  
60 cir, gallina con gallina, conejo con conejo, etc. etc.  
Si en su tirada lo hubiera conseguido, las retira del  
tablero, para constituir su propio corral, si no acierta  
en su tirada conseguir la pareja de animales, vuelve a  
colocar las fichas en su posición invertida en los luga-  
65 res que ocupaban. Aquí es precisamente donde comienza el  
caracter apasionante del juego y también donde debe ini-  
ciar el niño su ejercicio de retentiva, porque recordan-  
do luego las posiciones de las fichas que haya vuelto él  
o sus compañeros, podrá ir emparejando fichas, yendo so-



70

bre seguro si recuerda la posición exacta de las fichas que en cada momento le interesa, ya que al levantar la primera ficha, si ve que es una gallina, y recuerda dónde se hallaba otra, irá derecho a levantarla para conseguir la pareja que retirará.

75

Lógicamente las fichas del zorro y del campesino también juegan su función. Comenzando por la del zorro, si al levantar una ficha con tal representación, primero, y luego una con un animal doméstico, supondrá que el zorro se ha comido esta pieza, y el jugador que haya efectuado esta tirada será penalizado, perdiendo una ficha de las que posea y depositándola en un fondo común que se habrá constituido al iniciar el juego. Si el orden de aparición fuera a la inversa, entonces no se produce la penalización porque supone que el animal doméstico ha visto primero al zorro que éste a él, y huye, volviendo las fichas a su posición invertida.

80

85

90

95

100

La jugada máxima consiste en la caza del zorro, y para ello en el orden de levantar fichas, el niño deberá alzar primero la del campesino, cazador o granjero, y luego la del zorro. Si fuera a la inversa, tampoco se produce la caza, porque el zorro, al ver al hombre se supone que huye. La caza supone la percepción de un premio que recibe el niño que ha conseguido esta jugada, de todos sus compañeros. Naturalmente la retentiva de la posición de las fichas juega un importantísimo papel, ya que si al levantar en primer lugar la ficha del zorro, luego se levantara la del campesino, el niño que hizo la jugada no consigue nada, pero brinda



105

en bandeja al que tira a continuación la ocasión de alcanzar la caza de un zorro, sin esfuerzo alguno, invirtiendo ahora el orden de levantado de fichas. Esta jugada puede premiarse también con una nueva tirada del mismo niño seguidamente.

110

El emparejamiento de una ficha con animal doméstico y otra con campesino, no tiene trascendencia en el desarrollo del juego fuere cual fuere el orden de aparición.

115

Las reglas mencionadas, lo son únicamente a título de ejemplo y como una de las formas en que puede llevarse a la práctica con los elementos formales representados en el plano, y en todo momento deberá ajustarse al reglamento que comúnmente comportan estos juegos y, que en el presente caso, también lo posee.

120

Suficientemente descrita la estructura del juego objeto de este Modelo, sólo nos queda que manifestar que podrán variar las circunstancias de materiales, proporciones y dimensiones y cuadros del tablero, el número y representación gráfica de las fichas empleadas, siempre y cuando ello no afecte a la esencialidad del mismo, que se resume en la siguiente

N O T A  
= = = =

125

En el presente Modelo de Utilidad se reivindica:

1º.- "Juego recreativo de sobremesa", que se caracteriza por disponer de un tablero de proporciones adecuadas, en una de cuyas caras comporta una cuadrícula, con casilleros iguales cuadrados, en los que se dispondrá

130 en posición invertida para no ser vistas, una pluralidad de fichas hasta llenar la totalidad de aquellos cuadros, y cuyas fichas se dividirán en cuatro o más series que representarán animales domésticos, por ejemplo habrá una serie toda ella con gallinas, otra con

135 patos, otra con conejos y otra con pavos, existiendo así mismo unas fichas con la representación gráfica de un zorro u otro animal dañino y otras con la representación de un campesino, siendo estas dos series de fichas de menor número, y cuya totalidad de fichas, colocadas boca abajo en los cuadros del tablero después de

140 barajadas, irán volviendo boca arriba cada jugador, dos en cada tirada, tratando de emparejar animales de la misma especie, y de no conseguirlo volverán a invertir las fichas, pero si lo consiguen las retiran como premio

145 pero si levantaran un campesino y un zorro, supondrá la jugada principal, porque supondrá el exterminio o caza del animal; pero si se levantaran estas dos fichas en orden inverso no constituye jugada, como tampoco la supone levantar primero un animal y luego un zorro, y sí

150 constituye jugada, sólo con penalización la inversión de dicho orden, esto es, primero un zorro y luego un animal doméstico, ejercitando extraordinariamente la retentiva del niño porque toda tirada que no constituya jugada, bien sea suya o realizada por otro niño, le ha

155 determinada la posición relativa de dos fichas que más adelante, cuando le vuelva a corresponder la tirada le puede valer para efectuar una jugada premiada. Y

2º.- "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA", de con



- 7 -

160

formidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la presente Memoria Descriptiva y gráficamente representado para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas, mecanografiada por una sola cara y a doble espacio en 161 líneas.

Valencia, 12 Diciembre de 1969

Por autorización del interesado.

*Juan López*

10  
5 DIC 1969

FIG. 1

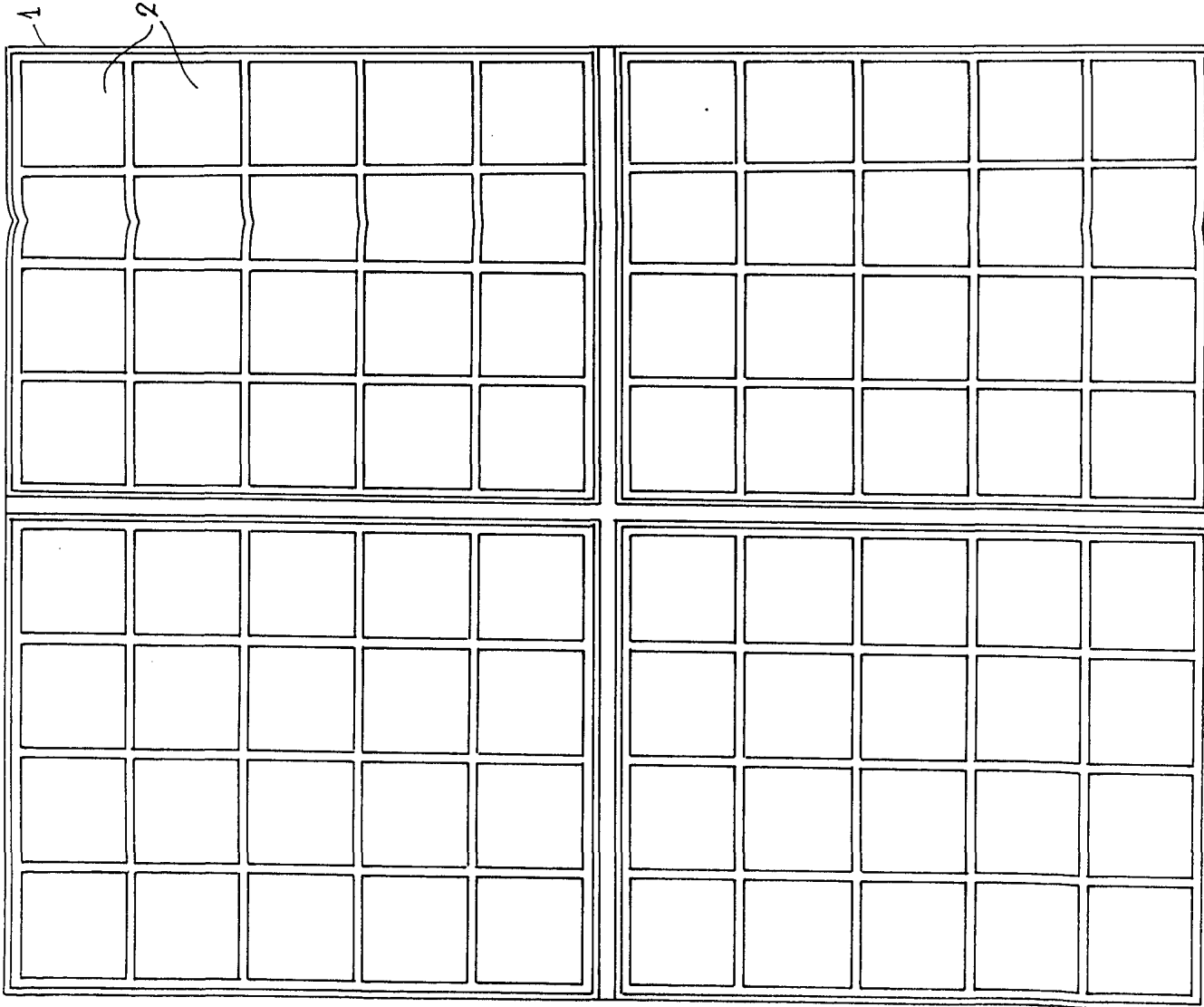


FIG. 2

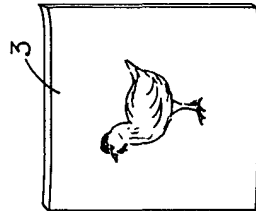


FIG. 3

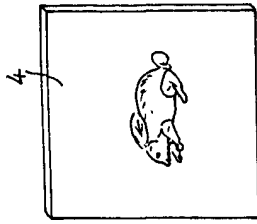


FIG. 4

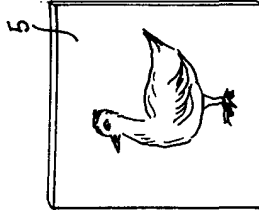


FIG. 5

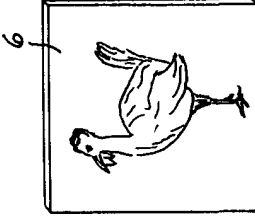


FIG. 6

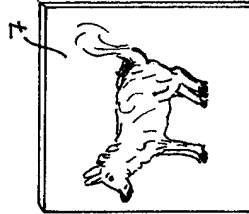
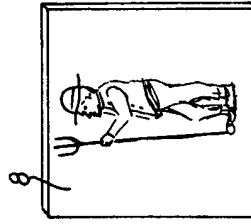


FIG. 7



escala variable

valencia, noviembre 1969  
p.a.