

1000

6286 178534



178534

RECEIVED
AGENCIA
AG3
F

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de Don Federico CAMPS BRIS, de nacionalidad española, residente en Barcelona, Avda. República Argentina, nº 193, - - - - -

5.

p o r

"NUEVO JUEGO"

=====

El objeto del presente Modelo de Utilidad se refiere a un nuevo juego que permite a sus jugadores reales llevar a cabo una partida imitando el juego de competición que les interese, tal como el fútbol y también interviniendo en el desarrollo del mismo las veleidades del azar.

10.



De esta manera se conjuga la técnica del jugador o jugadores reales de cada bando con el factor suerte, lo que hace más atrayente el juego en sí.

5. Para una correcta interpretación se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo de un juego según la invención, acompañándose de una hoja de dibujos en la que:

En la figura 1, se representa el tablero de juego de la invención.

10. En la figura 2, varios dados numéricos.

En la figura 3, un dado de indicador de posición de la pelota por un bando determinado y número de tiradas seguidas a realizar.

15. En la figura 4, otro dado numérico con indicación accesoria.

En la figura 5, el diseño de una pelota-ficha.

Y en la figura 6, el desarrollo de uno de los dados numéricos.

20. Consiste la invención en que el juego está constituido por un campo de juego (1) imitación de un juego de competición real, tal como fútbol; hockey; baloncesto u otro que convenga, estando la superficie de este campo de juego cuadrículada con las cuadrículas (2) numeradas (3) en las que se inicia la numeración (3) en la línea divisoria (4) de los dos bandos y termina en la portería (5) del propio bando, existiendo una numeración (3) igual para cada bando; una ficha-pelota (6) que avanza hacia uno u otro campo siguiendo el orden de las cuadrículas (2) y según sea el número de tantos obtenido en cada jugada por cada jugador real,
25. avanzando y retrocediendo hasta llegar al rectángulo de una de las dos porterías (5) lo que significa marcar un tanto a favor del jugador real de la portería opuesta existiendo
- 30.



también en el juego un dado (7) que manda cual de los dos bandos es el que tiene en aquel momento la posesión de la pelota en cada jugada y el número de veces seguidas que debe ir tirando los dados numéritos (8) que también forman parte del juego, solo contabilizándose a efectos de avance de la pelota por las cuadrículas (2), hacia la portería contraria (5), los números correspondientes al indicativo de pertenencia de aquel jugador real que realiza la tirada.

5.

En una de las caras de unos de los dados numéritos (8) iguales para cada bando en número y distribución de tantos hay un signo (9) para uno y otro jugador, que al aparecer el mismo representa un premio para el jugador real en juego tal como por ejemplo, una cifra previamente conveñida igual para una y otro jugador real, que incrementa la cifra total de su pertenencia de la aparecida en los dados numéricos (8).

10.

15.

Uno de los números correspondientes a uno de los jugadores imitación o dado numérico (8) de cada bando tiene un signo (10) previamente estipulado, que en el caso de imitación del juego de fútbol, corresponde al portero, que cuando dicho signo aparece y la pelota se encuentra en el área de gol de la portería (5) del jugador real que en aquel momento juega, existe una bonificación también convenida, de una jugada despeje de la pelota (6) al hacer retroceder un número de casillas (2) del campo de juego (1) tantas como la cantidad de bonificación establecida.

20.

25.

En el momento de efectuar cada jugada, es decir, en el momento de hechar por primera vez los dados en cada turno de juego de cada jugador real, entonces si el dado (7) indicador de la posesión de la pelota se indicación aparecida señala que es contraria al jugador real en juego, entonces aquella jugada la realiza el jugador real contrario y además éste, si la cifra de sus colores es baja, tiene op-

30.

178534



ción de recoger todos los dados y entonces echarlos él de nuevo para ver de aumentar la cifra aparecida.

5. En cada medio campo de juego hay, preferiblemente en forma de quita y pon los distintivos y escudos de los equipos preferidos por cada jugador real (no representados para una mejor claridad).

10. Cada uno de los dados (7 y 8) tiene repetidos todos los signos que en sus caras contiene, con señalización para uno y otro bando con objeto de que cada jugador real tenga igualdad de posibilidades.

15. Cuando el dado (7) indicador de posesión de la pelota (6) y número de tiradas a realizar señala dos, tres o más tiradas sucesivas, los dados numéricos (8) con concordante son separados en cada tirada y la suma total alcanzada con los mismos es el avance en número de casillas (2) de la pelota (6) hacia la portería enemiga (5).

Se sobreentiende que en el presente caso serán variables cuantos detalles de construcción y acabado, no alteren, cambien o modifiquen la esencia de la invención.

20.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España comprende las siguientes reivindicaciones:

25. 1ª.- Nuevo juego, caracterizado por el hecho de que el juego está constituido por un campo de juego imitación de un juego de competición real, tal como fútbol; hockey; baloncesto u otro que convenga, estando la superficie de este campo de juego cuadrículada con las cuadrículas numeradas en las que se inicia la numeración en la línea

178534



- divisoria de los dos bandos y termina en la portería del propio bando, existiendo una numeración igual para cada bando; una ficha-pelota que abanza hacia uno u otro campo siguiendo el orden de las cuadrículas y según sea el número de tantos obtenido en cada jugada por cada jugador real avanzando y retrocediendo hasta llegar al rectángulo de una de las dos porterías, lo que significa marcar un tanto a favor del jugador real de la portería opuesta existiendo tambien en el juego un dado que manda cual de los dos bandos es el que tiene en aquel momento la posesión de la pelota en cada jugada y el número de veces seguidas que debe ir tirando los dados numéritos que tambien forman parte del juego, solo contabilizándose a efectos de avance de la pelota por las cuadrículas, hacia la portería contraria, los números correspondientes al indicativo de pertenencia de aquel jugador real que realiza la tirada.
- 5.
- 10.
- 15.

- 2a.- Nuevo juego, según la anterior reivindicación en la que en una de las caras de unos de los dados numéritos iguales para cada bando en número y distribución de tantos hay un signo para uno y otro jugador, que al aparecer el mismo representa un premio para el jugador real en juego tal como por ejemplo, una cifra previamente convenida igual para uno y otro jugador real, que incrementa la cifra total de su pertenencia de la aparecida en los dados numéricos.
- 20.

- 3a.- Nuevo juego, según las anteriores reivindicaciones, en el que uno de los números correspondientes a uno de los jugadores imitación o dado numérico de cada bando tiene un signo previamente estipulado, que en el caso de imitación del juego de fútbol, corresponde al portero, que cuando dicho signo aparece y la pelota se encuentra en el área de gol de la portería del jugador real que en aquel momento juega, existe una bonificación tambien convenida, de una jugada despeje de la pelota al hacer retroceder un número de casillas
- 25.
- 30.

178534



del campo de juego tantas como la cantidad de bonificación establecida.

5. 4^a.- Nuevo juego, según las anteriores reivindicaciones, en el que en el momento de efectuar cada jugada, es decir, en el momento de hechar por primera vez los dados en cada turno de juego de cada jugador real, entonces si el dado indicador de la posesión de la pelota su indicación aparecida señala que es contraria al jugador real en juego, entonces aquella jugada la realiza el jugador real contrario y además éste, si la cifra de sus colores es baja, tiene opción de recoger todos los dados y entonces echarlos él de nuevo para ver de aumentar la cifra aparecida.

15. 5^a.- Nuevo juego, según las anteriores reivindicaciones, en el que en cada medio campo de juego hay, preferiblemente, en forma de quita y pon, los distintivos y escudos de los equipos preferidos por cada jugador real.

20. 6^a.- Nuevo juego, según las anteriores reivindicaciones, en los que cada uno de los dados tiene repetidos todos los signos que en sus caras contiene con señalización para uno y otro bando con objeto de que cada jugador real tenga igualdad de posibilidades.

25. 7^a.- Nuevo juego, según las anteriores reivindicaciones, en el que cuando el dado indicador de posesión de la pelota y número de tiradas a realizar señala dos, tres o más tiradas sucesivas, los dados numéritos con signo concordante son separados en cada tirada y la suma total alcanzada con los mismos es el avance en número de casillas de la pelota hacia la portería enemiga.

8^a.- NUEVO JUEGO.

14473

178534



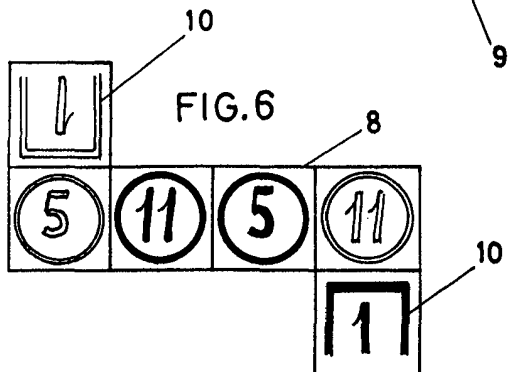
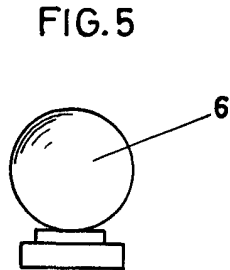
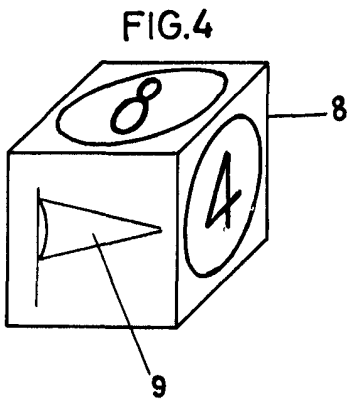
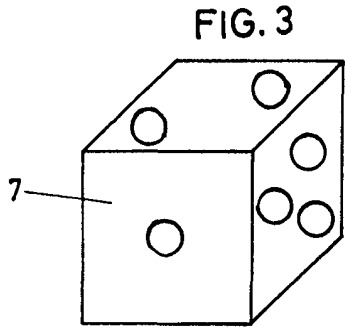
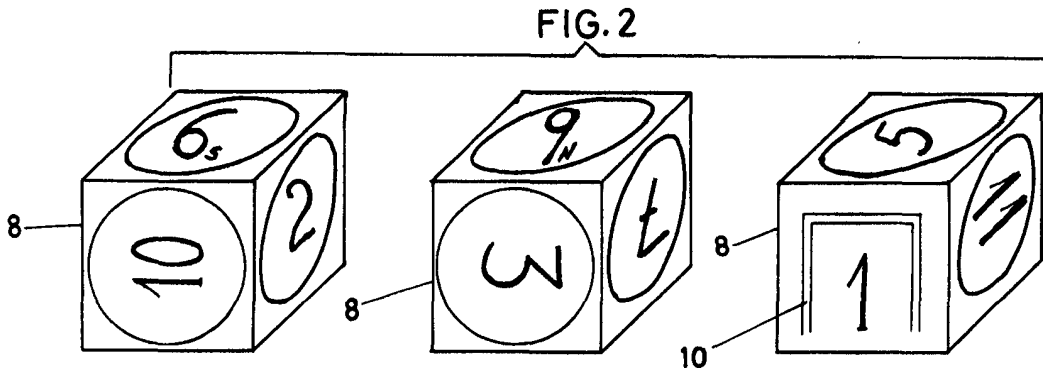
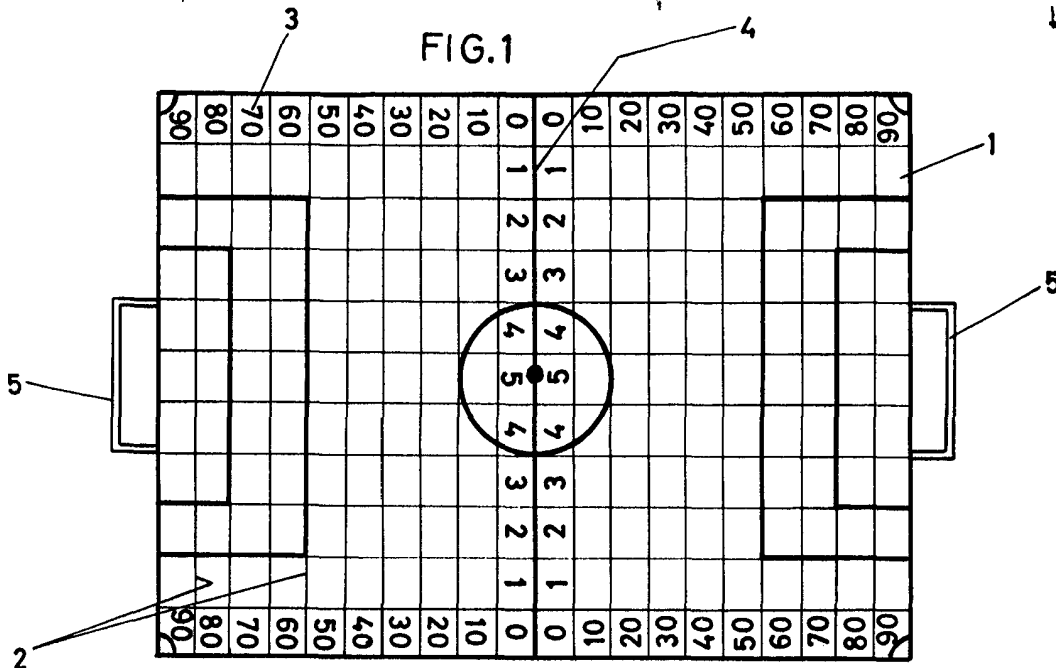
Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de siete hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona para Madrid, a cuatro de Marzo de mil novecientos setenta y dos.

P.A.,

Antonio Arico

o. p.



Barcelona para Madrid
4 Marzo 1972

R.P.
Antonio Archa

Escala variable