

05:07:33

C/6718



188639

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A63</u>
SUBCLASE <u>F</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de Don Juan SAYOL SOLE, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Aguilar, nº 9, - - - - -

5.

p o r

"NUEVO JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS"

=====

El objeto del presente Modelo de Utilidad se refiere a un nuevo juego de palabras cruzadas, en el que se auna la habilidad de cada jugador y el factor suerte que es asimismo parte integrante en la marcha del juego ya que durante el juego se tiene que improvisar, durante un tiempo previamente determinado, para poder pensar la formación de la

10.

188639-3



palabra según las palabras ya formadas y según las letras aparecidas por suerte en cada una de las tiradas que se realizan antes de cada jugada, por lo que el jugador que tiene la vez, nunca sabe, de antemano, que palabra formará o continuación de palabra formará, hasta que ha hecho la tirada y han aparecido las letras de las caras superiores de los cubos que forman parte del juego, provistos de una letra en cada una de sus caras.

5.

10.

15.

20.

Además en dichos cubos, hay en algunas de sus caras, carencia de letra y en su lugar existe un dibujo o contraseña que la aparición del mismo lo mismo equivale a un premio como a una punición, según se convenga de antemano. Igualmente en el juego existe una plataforma de juego con múltiples encasillados en algunos de los cuales hay indicaciones tales como que se inicia el juego en su centro y en otros que en aquella casilla se obtiene un valor doble o triple, según se estime oportuno y señalado de antemano, en cuales casillas se alojan los cubos con las letras tal como han aparecido en cada tirada, si la formación de la palabra o continuación de las ya existentes lo permite.

25.

Es indudable, pues, que el juego de palabras cruzadas con el aliciente del factor suerte, hace aun más difícil y atrayente el juego, puesto que combina la acción pausada con la rapidez de reflejos para provocar enseguida la nueva estrategia o cambio de la anteriormente iniciada, según sea.

30.

Para una correcta interpretación se describe, a continuación un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo del nuevo juego, acompañándose de una hoja de dibujos en la que en perspectiva superior se representa el nuevo juego.

188639

FEB 3



5. Consiste la invención en que el juego está constituido por una plataforma de juego (1) subdividida en dos partes desiguales (2 y 3) una de ellas con una superficie reticular (4) en la que se disponen alojados los cubos (5) que en sus caras figuran letras (6) y que han aparecido al azar después de ser echados de dentro de un cubilete (7) y formándose la palabra con las letras de los cubos aparecidos y partiendo de una casilla central de iniciación (8), volviendo a introducir los cubos sobrantes en el interior del cubilete (7) para que el jugador de turno pueda realizar a su vez la tirada y continuar las palabras ya formadas u otras nuevas y existiendo en algunos de las casillas de la superficie reticular, indicaciones de valores previamente estipulados.

10. 15. La superficie (2) adyacente a la reticular de la superficie de juego está formada por una depresión formando bandeja para lanzar en el interior de la misma los cubos o dados (5) que componen el juego con letras (6) en sus caras.

20. En alguna de las caras de dichos cubos o dados (6) la letra está sustituida por signos (9) de valores relativos, así como en alguna de las letras hay un numeral adicional (10).

25. 30. En el borde del marco en que se encuentra la depresión (2) para el lanzamiento de los dados (5) de dentro del cubilete (7) hay una abertura (11) para el enchufado en la misma de un reloj de tiempo (12) principalmente de arena, para determinar la limitación del tiempo de reflexión, de cada jugador después de cada tirada antes de iniciar la formación de la nueva palabra o continuación de las existentes en la superficie reticular.

Se sobreentiende que en el presente caso serán va-



188639 3

riables cuantos detalles de construcción y acabado, no alteren, cambien o modifiquen la esencia de la invención.

N O T A

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

10. 1a.- Nuevo juego de palabras cruzadas, caracterizado por el hecho de que está constituido por una plataforma de juego subdividida en dos partes desiguales una de ellas con una superficie reticular en la que se disponen alojados los cubos que en sus caras figuran letras y que han aparecido al azar después de ser echados de dentro de un cubilete y formándose la palabra con las letras de los cubos aparecidos y partiendo de una casilla central de iniciación, 15. volviendo a introducir los cubos sobrantes en el interior del cubilete para que el jugador de turno pueda realizar a su vez la tirada y continuar las palabras ya formadas u otras nuevas y existiendo en algunas de las casillas de la superficie reticular, indicaciones de valores previamente estipulados. 20.

25. 2a.- Nuevo juego de palabras cruzadas, según la anterior reivindicación, en el que la superficie adyacente a la reticular de la superficie de juego, está formada por una depresión formando bandeja para lanzar en el interior de la misma los cubos o dados que componen el juego con letras en sus caras.

3a.- Nuevo juego de palabras cruzadas, según las anteriores reivindicaciones, en el que en alguna de las caras de dichos cubos o dados, la letra esta sustituida por

188639-3 FEB



signos de valores relativos, así como en alguna de las letras hay un numeral adicional.

5.

4a.- Nuevo juego de palabras curzadas, según las anteriores reivindicaciones, en el que en el borde del marco en que se encuentra la depresión para el lanzamiento de los dados de dentro del cubilete hay una abertura para el enchufado en la misma de un reloj de tiempo, principalmente de arena, para determinar la limitación del tiempo de reflexión de cada jugador después de cada tirada antes de iniciar la formación de la nueva palabra o continuación de las existentes en la superficie reticular.

10.

5a.- NUEVO JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS.

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

Barcelona para Madrid, a tres de Febrero de mil novecientos setenta y tres.

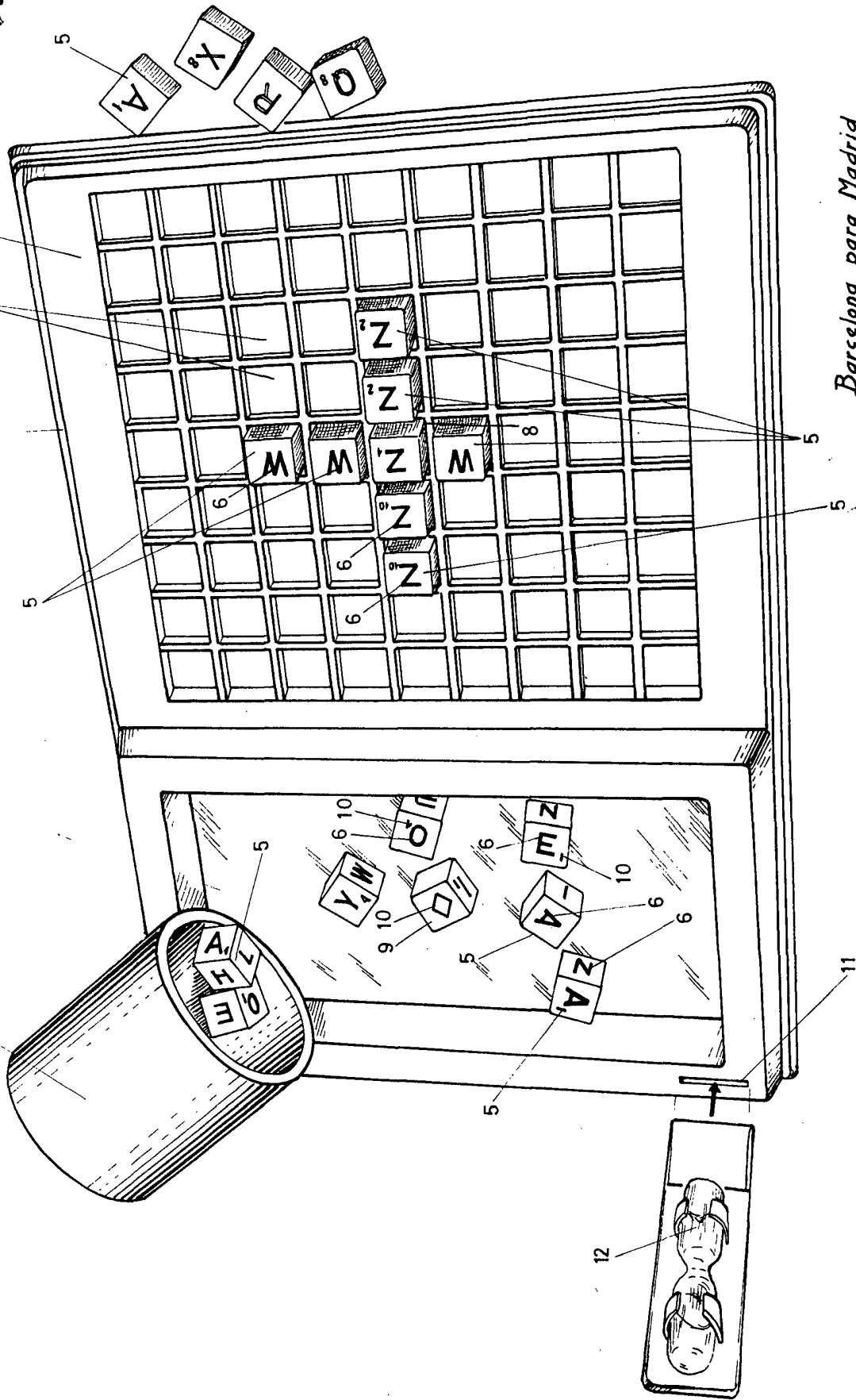
P.A.,
Antonio Aricha
p. p.

D. JUAN SAYOL SOLE

180000

Hoja unica

100039



Barcelona para Madrid
3 de Febrero de 1973

Ante el Notario
P. R. Aricha

Escala variable

P. R. Aricha