



25

A 63 F

189096

189096

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de la firma "JOUETS EDUCATIFS UNIVERSELS, S.A.", de nacionalidad francesa, residente en DRANCY (Francia), 14 à 20, rue Bon-Houdart.

p o r

"NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD"

=====

El objeto del presente Modelo se refiere a un nuevo juego de sociedad.

10.

El nuevo juego de sociedad además de distraer al niño o niños, el de que simultáneamente estos vayan adentrándose en las dificultades del vocabulario del idioma y de esta forma que acrecenten su riqueza idiomática.

15.

En efecto, en definitiva el objeto del Modelo de Utilidad solicitado es el de que partiendo de una pala-



bra dada, se vaya procurando, en las jugadas de turno de cada jugador, que se logre realizar, durante un período de tiempo determinado, una palabra, lo más larga posible.

5. 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:

10. En la figura 1 se representa en perspectiva el conjunto del nuevo juego, destapado y con el campo de juego plegado y en línea.

Y en la figura 2 el campo de juego desplegado visto en perspectiva superior.

15. Consiste la invención en que el juego está compuesto por una caja -1- en la que hay un porta-letras -2-; letras -3-; fichas -4 y 4a-; un dado -5-; un reloj de arena -6-, y un tablero -7-, inclusive plegable, que en su parte central hay dispuesto un circuito -8- encasillado, con casillas -9- de distintos colores alternados, y cada una de dichas casillas corresponde a una letra de un nombre con siete letras salidas al azar del montón de letras en juego y si el nombre formado por el jugador de turno, dentro de un tiempo determinado por el reloj, no es mejorado por los otros jugadores que en aquel momento no juegan, en el sentido de convertir la palabra lograda, por, 20. otra palabra más larga, es decir, de mayor número de letras, entonces la palabra primeramente realizada es la que se considera válida y la ficha -4- que representa a aquel jugador se hace avanzar por el circuito -8- tantas casillas -9- como número de letras forma el vocablo realizado y en 25. caso contrario, si es el jugador que no juega el que ha podido aumentar la longitud de la palabra, entonces es es-

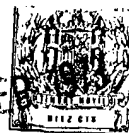
30.



739096

- te que se anota el número de casillas -9- con su ficha -4- en el circuito -8-, coincidente con el número de letras de la palabra definitivamente formada, retrocediendo al punto inicial de partida en el último conteo la ficha -4- del jugador de turno y lo que se hace a continuación es mantener en juego las letras sobrantes y las componentes de la palabra definitiva se separan y disponen como ya jugada en el centro del tablero de juego, en la zona estática del mismo, fuera de concurso, y en el caso de que la ficha -4- del jugador hay caído en una de las casillas -9- de penalización del circuito -8-, entonces, mediante la tirada del dado, la cifra que aparece en el mismo corresponde, previo acuerdo de antemano, a una letra determinada, consonante o vocal, y se debe proceder a retirar una de dichas letras del nombre definitivo que se había compuesto y si esta letra da la coincidencia que es la misma que la retirada, el nombre queda definitivo pero si la letra es diferente, debe proceder el jugador de turno a rehacer la palabra introduciendo la letra aparecida por la tirada del dado -5-, y caso de que no logre formar una nueva palabra en estas condiciones entonces el jugador retrocede la ficha -4- que lo representa al punto inicial de partida en que la misma se hallaba en el circuito -8- antes de esta jugada, mientras que el conjunto de letras que en aquel momento se tiene pasa al siguiente jugador de turno para que éste, a su vez, pueda componer una palabra lo más larga posible teniendo en cuenta que una vez compuesta la misma puede ser mejorada en longitud por los jugadores siguientes.

30. Cuando las siete letras con que se está jugando se utilizan todas en la formación de un vocablo defini-



5. tivo, entonces el jugador en turno, del montón de letras -3- nuevas restantes recoge al azar siete más y en el supuesto de que en la formación del vocablo definitivo de la jugada anterior hayan sobrado unas letras -3- entonces lo que debe hacer el nuevo jugador es recoger aquellas letras -3- sobrantes de la jugada anterior y del montón de nuevas reponer el número de letras suficientes para que unas y otras sumen siete letras y se pueda iniciar una nueva jugada, terminando la partida la ficha -4- que llega primeramente al final del circuito -8- después del número de vueltas previamente convenido.
- 10.

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.

15. 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:

20. 1ª.- Nuevo juego de sociedad, caracterizado por el hecho de que está compuesto por una caja en la que hay un porta-letras, letras, fichas, un dado, un reloj de arena y un tablero, inclusive plegable, que en su parte central lleva dispuesto un circuito encasillado que comprende unas casillas de penalización y otras casillas válidas de distintos colores alternados, cada una de las cuales corresponde a una letra de una palabra a componer con varias letras sacadas al azar del montón de letras en juego, la cual palabra va siendo controlada en tiempo con el citado reloj de arena.
- 25.

189096



28 F

Fig. 2

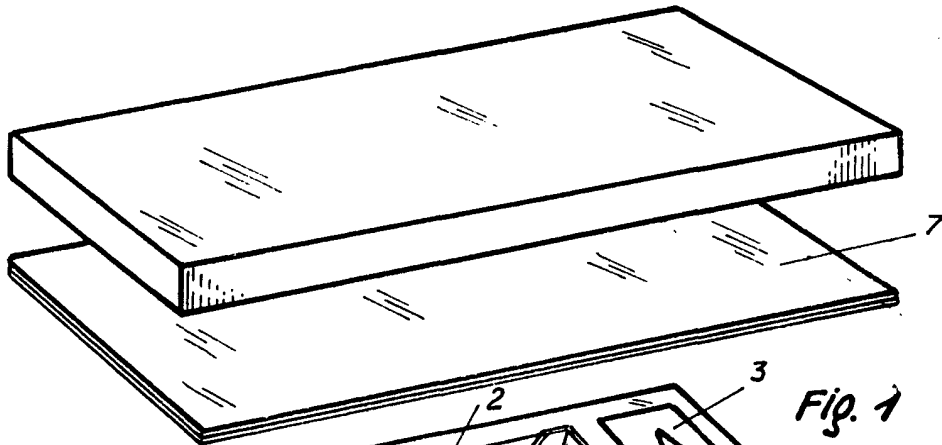
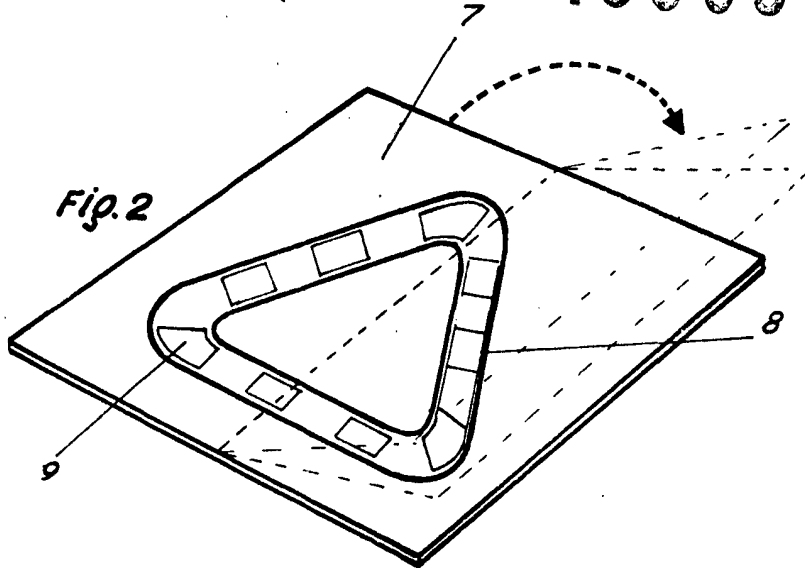
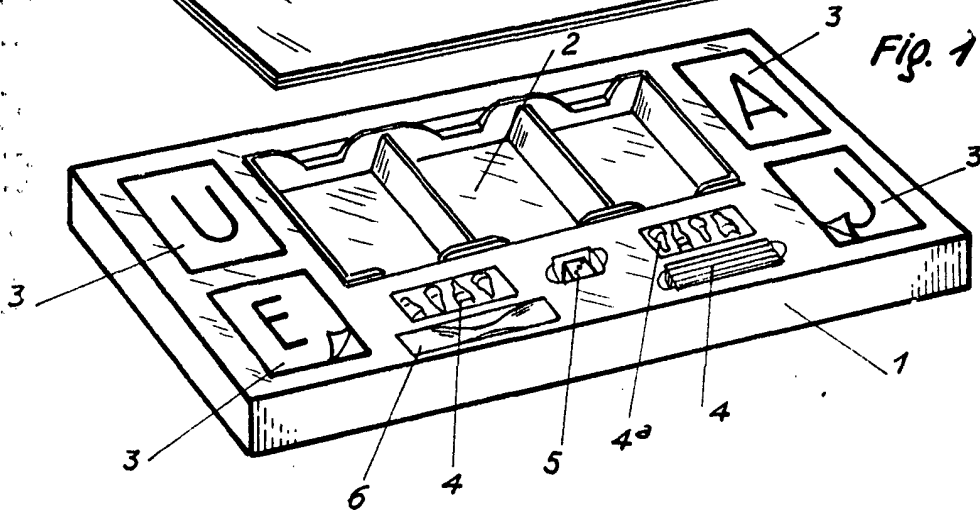


Fig. 1



Madrid, 26 Febrero 1973

R.P.

A. A. ...
P. P. ...

Arriola

Escala variable