

193670



1973

MOD-1.343

"Carrusel de disfraces"

Clase	A63F
-------	------

MODELO DE UTILIDAD

para solicitar MODELO DE UTILIDAD por VEINTE años

a nombre de DIAGONAL, S.A.

entidad española

con domicilio en C/. General Mola 81, Madrid.

por: "UN JUEGO RECREATIVO Y EDUCATIVO"

(Clase Internacional ~~A63F~~)

19.9.73

- 1 -

193670



5 El presente invento se refiere a un juego recreativo y educativo que consiste en ir vistiendo unas siluetas de personajes históricos de diversas épocas, representadas en láminas de cartón, con las ropas típicas correspondientes, de acuerdo con las indicaciones de una perinola que tiran, por turno, cada uno de los jugadores.

10 Los elementos para la práctica del juego son varios tableros o cartones (normalmente ocho), en cada uno de los cuales están representadas dos siluetas o figuras de personajes.

15 Además, la pauta del juego está marcada por una perinola, en cada una de cuyas caras figuran las indicaciones de las piezas del vestuario, a excepción de una de las caras, que sirve de comodín (trebol de cuatro hojas).

20 Los tableros o cartones 1 para la práctica del juego del presente invento, de los cuales se representa uno en la figura 1, son de forma rectangular y cada uno de ellos tiene en una de sus caras dos siluetas 2. Estas siluetas o torsos se identifican con personajes típicos correspondientes a una época determinada, estando igualmente los cartones identificados por épocas históricas.

25 Normalmente se dispone de cuatro parejas

19.9.73

193670



de cartones de cuatro colores distintos, quedando las siluetas en blanco y estando impresos sobre cada una de ellas la edad histórica el nombre del personaje que corresponda y el número de piezas de que consta.

5

Las piezas del vestuario se guardan en una bolsa de plástico con carril, conteniendo cada bolsa catorce piezas que se presentan impresas por épocas y troqueladas en cuatro cartones 5, guardándose luego en dichas bolsas. Cada pieza lleva en el reverso el nombre impreso, por ejemplo, toga, casco, collar etc., sin indicar a qué personaje pertenece.

10

El juego consiste en ir vistiendo a cada personaje del cartón según las piezas que vaya indicando la perinola.

15

Los personajes pueden ser los siguientes:

<u>Edad Antigua</u>	<u>Edad Media</u>	<u>Renacimiento</u>	<u>Edad Moderna</u>
un godo	un cruzado	un oficial de los tercios	un romántico
una egipcia	un árabe	dama renacimiento	una señora del Directorio
una griega	un trovador	un gentil hombre francés	un oficial prusiano
un romano	una dama medieval	una dama del barroco	un astronauta.

20

25

19.9.73

193670



5 Este juego lo pueden practicar 4, 3 ó 2 personas, utilizando cada una de ellas los cartones. Cuando se haya terminado el juego se puede cambiar de cartones, por orden de preferencia de los jugadores o al azar, para comenzar otro.

El juego tiene dos interpretaciones: una lógica y otra ilógica.

Juego lógico

10 Cada jugador recibe dos cartones del mismo color, correspondientes a una misma época y un sobre que contiene los elementos con los que se vestirán los personajes que le corresponden. El vestuario de cada sobre se extiende desordenadamente sobre la mesa, junto a los respectivos cartones.

15 Inicia el juego aquel jugador que saca primero el COMODIN (trebol de cuatro hojas) al hacer girar la perinola 4.

Los signos de la perinola se interpretan de la siguiente forma:

20 COMODIN: Si sale se puede poner al  
(Trébol de personaje la pieza que más  
cuatro hojas) interesese.

25 TREBOL DE TRES HOJAS: Cuando sale, el jugador debe quitar el último elemento que puso en la jugada anterior.

19.9.73



PELUCA: Si sale la palabra PELUCA el jugador puede poner la peluca, el bisoñé, etc.

TRAJE: La ropa principal que cubre el torso.

5

ADORNO: Cualquier tipo de adorno que lleve el personaje

SOMBRERO: El casco, sombrero, gorro, etc.

10

Los jugadores tiran por turno la perinola, que les va indicando los elementos que deben ponerse a los personajes. Cuando la perinola indica una pieza que ya no se posee por haberla colocado se pierde la jugada y pasa la perinola al siguiente jugador.

15

Si un jugador es sorprendido colocando erróneamente una de las piezas a un personaje (pone la barba como peluca o a un romano le viste de godo) pierde jugada y esa pieza debe volver al almacén de vestuario.

20

Ganará el juego el primero de los jugadores que haya logrado vestir a los cuatro personajes de sus dos cartones. A medida que vayan llenando sus cartones se irán clasificando los jugadores restantes.

### Juego ilógico

25

El mecanismo para comenzar el juego es igual al presentado para la forma lógica. La manera de ves-



tir a los personajes no está sometida a ninguna regla histórica, estética, de sexos, etc.

Los signos de la perinola tendrán el mismo valor.

5 El ganador será el primero que vista a sus cuatro personajes.

10 Para jugarlo bien será necesario que todo el vestuario esté en un "almacén" común, separando las piezas por grupos: pelucas, trajes, sombreros y adornos en distintos montones.

El jugador usará siempre la pieza que esté en la parte superior del montón.

Seguirán siendo válidas las indicaciones de número de piezas por silueta.

15 El juego del presente invento puede presentar otras alternativas en lo que se refiere a las siluetas que figuran en los cartones, Por ejemplo, se podrían elegir 16 personajes de cuentos, como Caperucita, Pulgarcito, etc. o personas de determinados oficios o carreras; deportistas, etc.

20 Los diversos elementos del juego se presentan en una caja 3 (figura 2).

25

193670



5

REIVINDICACIONES

10

Los puntos que como característica de novedad que se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

15

1ª.- Un juego recreativo y educativo, caracterizado porque comprende una serie de tableros o cartones rectangulares, cada uno de los cuales tiene dibujadas las siluetas de dos personajes, varias bolsas que contienen los vestidos correspondientes a dichos personajes y una perinola que tienen impreso en cada una de sus seis caras el nombre de una prenda, excepto en una de ellas, que representa un comodín.

20

25

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque los cartones se disponen

6.3.74

193670

11



por parejas de cuatro colores diferentes e identificados por épocas históricas, estando las siluetas en blanco y llevando una identificación con un personaje típico correspondiente a una época determinada.

5

3ª.- UN JUEGO RECREATIVO Y EDUCATIVO.

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

10

Esta Memoria consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

11 MAR. 1974

Madrid,

P.A.

Fernando de Elzaburu  
Per Poder.

15

6.3.74  
MCM

DIAGONAL, S.A.

193670

P-1543

DIAGONAL, S.A.

HOJA UNICA

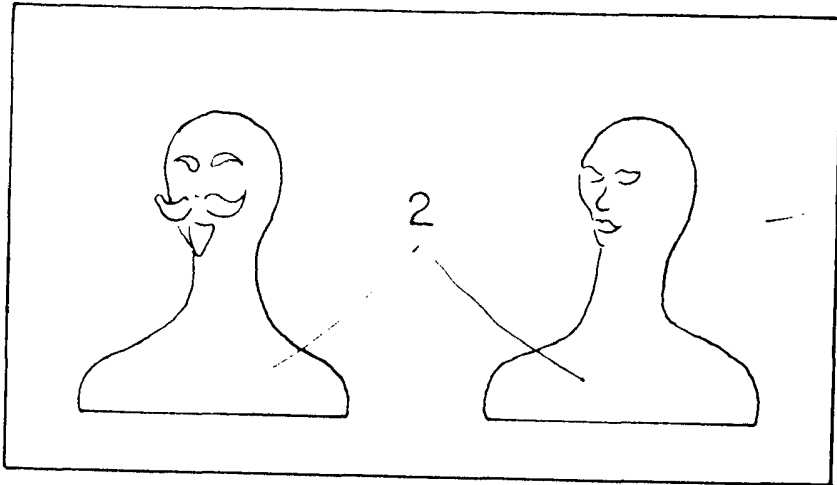


Fig: 1

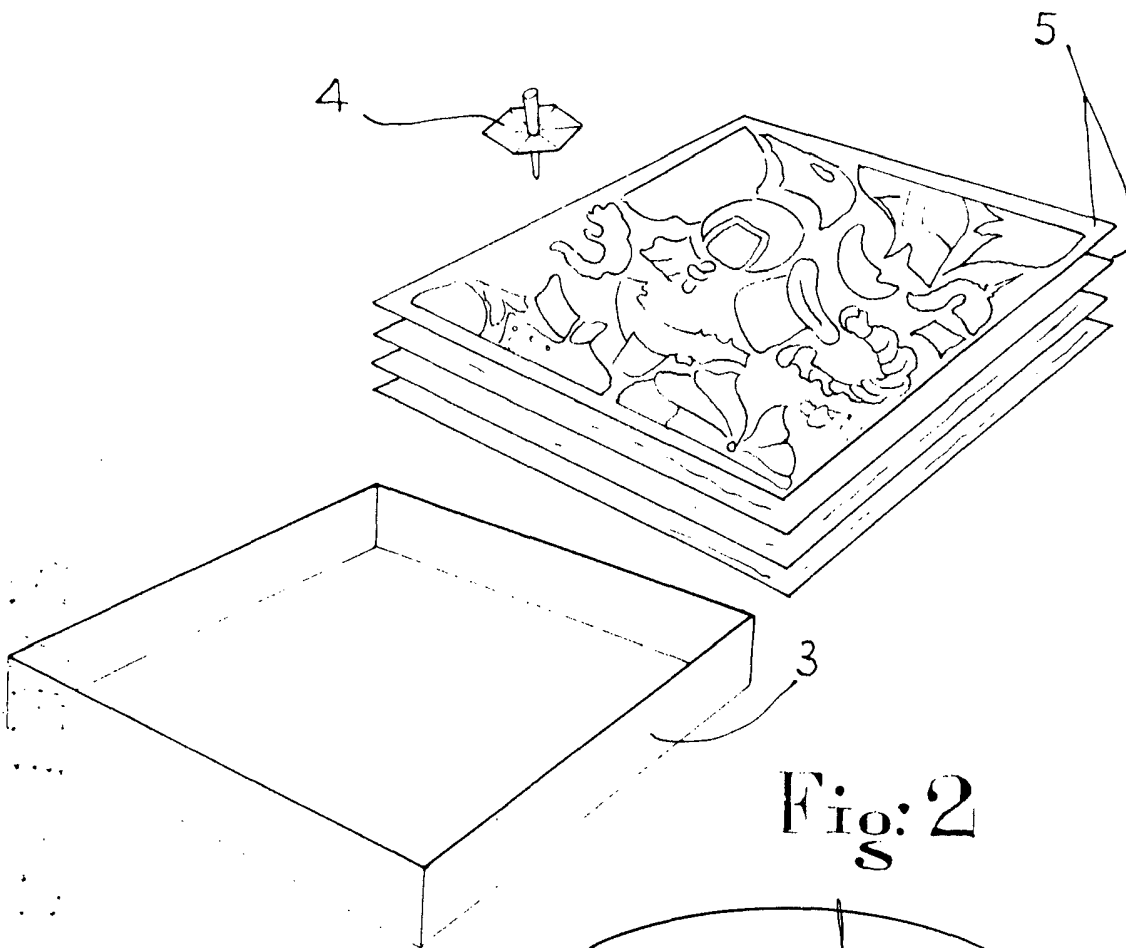


Fig: 2

Fernando de Mascheru  
Por Poder.

ESCALA VARIABLE