

1078

194865

11 SEP 1950

5

distractivo que hará de este juego uno de los preferidos en el mercado del juguete, por lo que su solicitante se hace acreedor al privilegio de exclusiva fabricación y - venta del mismo, como consecuencia de su actual registro como Modelo de Utilidad.

10

El juego de competición bélica a que nos venimos refiriendo, adopta una gran versatilidad, toda vez que puede representar diferentes aspectos, es decir el de - una confrontación naval, aérea, submarina, terrestre etc. con la única salvedad de que las diferentes piezas que - integran el juego presentan un valor relativo en razón a su velocidad de desplazamiento, a su envergadura o a su potencialidad de fuego, es decir que existirán distintos valores, como sucede en la realidad, y así por ejemplo en una representación naval existirán acorazados, destructores portaaviones etc... cada pieza con su distinto valor, velocidad y potencialidad de fuego, que se traduce en mayor o menor número de posiciones a avanzar, o en un mayor o menor radio de acción, respecto de las piezas enemigas situadas a su alcance, sucediendo otro tanto respecto de aviones, de caza o bombarderos etc... o - tanques de mayor o menor tonelaje, o guerreros a pié o a caballo, debiendo existir en definitiva una diferenciación valorativa entre las piezas que integran el juego.

15

20

25

30

Este juego se desarrolla en un tablero, que podrá situarse horizontal o verticalmente, según se trate de combates aéreos o terrestres y navales, tablero que por otra parte posee alineadas unas determinadas marcas o posiciones, dotadas de coloración distinta, cuyas líneas se hallan interrumpidas opcionalmente por obstáculos que truncan su continuidad y que proporcionan el juego un -

... / ...

mayor aliciente, existiendo en puntos extremos del citado tablero unos abrigos o refugios de los distintos bandos enfrentados.

5 El juego así constituido, presenta como elemento actor unos dispositivos de azar, uno de los cuales determina un factor numérico y el otro un factor cromático, pudiendo optar cada jugador a pulsar uno u otro, según lo requiera la circunstancia del momento, determinándose con ello el desplazamiento de las piezas, que
10 siempre habrán de seguir el camino de la alineación de las diversas posiciones orientado por una referencia, tal como la proa, o la hélice, por lo que resulta primordial la colocación definitiva de la pieza, en una u otra posición.

15 El factor numérico determinará un avance de la pieza siempre y cuando su velocidad permita agotar, o utilizar parcialmente los puntos obtenidos, dirigiéndose contra cualquiera de las piezas oponentes, de menor envergadura, con cuyo abordaje se logra una victoria, mientras que, con el factor cromático permite que se dispare
20 sobre las piezas oponentes siempre que estén dentro del radio de acción de la pieza atacante. Si el color obtenido coincide con el que está situada la pieza atacada, ésta quedará fuera de combate y se logrará, de este modo
25 una victoria, pudiéndose complementar este juego con diversidad de situaciones preestablecidas, que dan idea de lo entretenido y versátil del mismo.

30 Con el fin de que comprendamos con mayor claridad todas y cada una de las características expuestas en los puntos anteriores, haremos mención en lo sucesivo a una lámina de dibujos, en la que se ha representado un ejem-



5

plo práctico de realización de uno de estos juegos perfeccionados de competición bélica, que en este caso adopta - representación de combate marítimo, pero que no por ello queda circunscrito a esta sola versión, sino que su - interpretación habrá de ser lo más amplia posible y sin limitación de parte alguna.

Estos dibujos representan en sus diversas figuras como a continuación se relaciona:

10

Figura 1.- Vista en planta de un tablero de juego, en el que podemos apreciar la alineación de los distintos puntos o posiciones a ocupar por las piezas del juego, en este caso barcos, observándose en los extremos del tablero los puertos o zonas de abrigo de cada bando contendiente, y algunos barcos de distinta envergadura situados sobre los puntos o posiciones, siendo su sentido de avance el que indica su proa, una vez depositado en una posición definitiva.

15

También vemos en esta figura los obstáculos, en este caso islas, que interfieren las líneas de puntos o posiciones, obligando a maniobrar a las piezas para eludirlas, o sirviendo de abrigo para evitar el abordaje, o el disparo.

20

Las distintas partes y elementos que componen las figuras arriba referenciadas los señalaremos, para su mejor y más rápida localización en los dibujos, con las siguientes acotaciones numéricas:

25

Con -1- designamos el tablero de juego, que como dijimos puede adoptar posición horizontal o vertical, - siendo -2- los abrigos existentes en puntos opuestos de este tablero, y que podrán representar puertos, fuertes, aeródromos etc... según la realización del juego, mien-

30



11

5

tras que con -3- acotamos las alineaciones de los diversos puntos o posiciones, de colorido variado, coincidente con la gama de colores de un elemento de azar que se utiliza al efecto, siendo -4- una embarcación de gran envergadura y una de envergadura menor si bien la pieza -5- posee mayor velocidad de avance que la -4-, dado su ligereza, pero ésta última posee mayor radio de acción de disparo o potencialidad de fuego, designándose finalmente con -6- los obstáculos que interfieren la linealidad de los puntos o posiciones.

10

Los dispositivos de azar empleados en el juego, tanto para determinar una numeración como un color, serán de tipo conocido, tal como uno dados o ruletas etc...

15

Una vez descritas suficientemente todas y cada una de las características esenciales de este juego perfeccionado de competición bélica, objeto del presente Modelo de Utilidad, solo nos resta indicar la posibilidad de que se fabrique en variedad de materiales, tamaños y formas, pudiendo acusar todas aquellas modificaciones de detalle que la práctica aconseje, tal como la forma de alineación de los puntos o posiciones, o el colorido de las mismas etc... todo ello siempre y cuando no se altere la esencialidad de su objeto, puesta de relieve en la siguiente

20

25

NOTA REIVINDICATORIA

Los puntos no conocidos ni practicados en España, que se presentan para su exclusiva reivindicación en este Modelo de Utilidad, son:

30

1.- Juego perfeccionado de competición bélica, esencialmente caracterizado por presentar un tablero de juego que en sus ángulos opuestos dispone de unas zonas de

10:78

194865



5

abrigo de cada bando contendiente, presentando a su vez dicho tablero en su superficie una pluralidad de puntos alineados sobre los que se sitúan las diversas piezas del juego, disponiendo cada uno de estos puntos de una determinada coloración, mientras que las diversas piezas presenta a su vez un valor distinto, que les faculta para un radio de acción en razón directa a su potencia de juego, y a una velocidad de desplazamiento en razón inversa a su envergadura.

10

15

20

25

30

2.- Juego perfeccionado de competición bélica, esencialmente caracterizado porque las distintas piezas del juego se desplazarán por medio de unos dispositivos de azar, de tipo conocido, con el que se obtendrán unas valoraciones numéricas determinadas, correspondientes a las posiciones a avanzar dentro de la velocidad de cada una de las piezas. La dirección de marcha o avance está condicionada por la ubicación de los mismos según su configuración y a través de las alineaciones de puntos antes descritas que, opcionalmente, podrán estar interrumpidas por obstáculos naturales propios del juego que se realiza. Y otro dispositivo de azar que proporciona un determinado color, coincidente con los que aparecen en los distintos puntos del tablero, y que sirven para determinar el disparo de cada uno de los bandos, siempre que estén dentro del radio de acción de la pieza atacante. Si el color obtenido coincide con el que está situada la pieza atacada, ésta quedará fuera de combates. En caso contrario, se pierde el disparo y continúa el otro jugador.

3.- "JUEGO PERFECCIONADO DE COMPETICION BELICA", de conformidad en un todo en lo esencial y fines indus-

.../...

100475

- 104865

11 S



triales a lo descrito en la precedente memoria descrip-
tiva y graficamente representada en los adjuntos planos
para su mejor comprensión.

5

Esta memoria consta de SIETE hojas, escritas o -
mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 11 SEP. 1973

Por autorización del interesado.

194865



HOJA UNICA

D. PASCUAL MATEU BAÑON

