

202885



Let. Cl.ª	A63F

NUM. _____
=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

de

MODELO DE UTILIDAD POR VEINTE AÑOS, A NOMBRE DE
DON FERNANDO DE LAMBARRI Y YANGUAS, DE NACIONA-
LIDAD ESPAÑOLA, CON RESIDENCIA EN SEVILLA, calle
Virgen de Aguasanta, núm. 19, - - - - -

por:

"Un conjunto de elementos para un juego de azar y
docente". - - - - -



El invento concierne a los medios para la práctica de un juego basado en la idea de los "rallys", que, a más de pasatiempo de azar, ostenta la ventaja de ser docente, habida cuenta de que da motivo para aprender y familiarizarse con las señales del tráfico que son preceptivas en todas las carreteras internacionales, como semáforos, de orientación y localización, etc., y, por tanto, también enseña en parte importante, el Código de Circulación, pudiendo ser, incluso, un valioso auxiliar de las Academias de conductores, los cuales pueden llegar a instruirse sin fatiga por la propia mecánica del juego en cuestión.

Para la mejor inteligencia del invento, la descripción prescrita se hace seguidamente respecto de un ejemplo práctico no limitativo, amén de ilustrado con el anexo dibujo, que representa una vista diagramática del elemento principal del mismo.

De acuerdo con el dibujo, el conjunto para el juego del invento integra un cuerpo laminar (1), tal como de tabla o cartón, y de cuatro lados, así como acondicionado para plegarse por cuadrantes y poderse acoplar así en una caja de tamaño reducido. Dicho cuerpo laminar presenta en su superficie superior diversas pistas que simulan carreteras nacionales: simples de puntos de partida (2, 3, 4 y 5), diametralmente opuestos, por ejemplo, de



ciudades tales como Madrid frente a Valencia o Barcelona frente a Sevilla, y destinadas cada una de dichas carreteras simples conjuntamente con el resto de las del cuadrante, a ser usada por uno de los participantes del juego, así como dobles concéntricas de sentidos inversos (A y B); y, al interior de estas últimas, autopistas derivadas (6, 7, 8 y 9), así de las carreteras simples de puntos de partida (2, 3, 4 y 5) como de las concéntricas (A y B), a la vez que formando un enlace de las mismas a distintos niveles del tipo denominado "en trébol", cuyas cuatro hojas o lazos confluyen por último en un espacio central (10) destinado a constituir la meta del juego o "rally".

Con respecto a las pistas susodichas, tanto las simuladoras de carreteras simples de puntos de partida como las dobles concéntricas de sentidos inversos y también las de autopistas, presentan cada una dobles series simétricas de casillas numeradas al margen de dos en dos por cuadrantes, y, por su parte, las series de casillas ofrecen, asimismo por cuadrantes, sendas series simétricas de signos (11) relativos a las señales reglamentarias e internacionales de circulación, al igual que otras indicaciones, tales como siluetas de agentes de la Autoridad, flechas de dirección, de "Parada" y "Area de servicios".

El conjunto del invento incorpora también, sin ilustrar en el dibujo, los cubiletes relativos a cada uno de los jugadores y correspondientes dados, así como, igualmente por cada jugador, cuatro fichas imitando pequeños automóviles de un mismo color y con el cometido de ser movidos paulatinamente a través de las pistas, adelante o atrás, parados o derivados hasta su llegada a la meta o "rally" en combinación de los puntos de cada tirada de dados con los signos encasillados de las señales de la circulación en que terminen por coincidir dichos puntos de dados.



Para su proceso, el juego propuesto se atiene a reglas que comprenden Normas generales y Reglas a aplicar en cada casillero, a saber:

I NORMAS GENERALES.

65 El juego está especialmente concebido para cuatro personas, las cuales se colocarán cada una enfrente de su respectivo punto de salida, aunque también podrá ser jugado por dos personas que se situarán en este caso en puntos de salida diametralmente opuestos, y aún por tres
70 personas, anulando para ello uno de los puntos de salida. Para que pueda participar del juego un número superior a cuatro participantes será necesario contar con otro tablero, si bien el jugar cuatro supone la ventaja de que no son muchos y ni siquiera pocos, y de tal manera, el juego
75 durará lo suficiente para divertir durante todo su desarrollo.

Cada jugador, en cada una de las tiradas de dados, puede mover libremente cualquiera de sus cuatro fichas o automóviles, aplicando al automóvil que el jugador designe
80 el total de la puntuación obtenida, exceptuando los casos en que explícitamente y en las presentes reglas, se determine lo contrario.

El orden de participación en el juego se obtendrá mediante la tirada del dado por cada jugador, marcándose
85 el orden de salida en sentido inverso al total de puntos que los mismos obtengan y repitiéndose la operación para el desempate de los que saquen igual número.

Una vez determinado el orden y para comenzar el juego, es preciso que el jugador saque un cinco con su dado.

90 El juego comenzará siempre por el punto o ciudad de partida. Cuando el jugador tenga suerte, podrá llegar rápidamente a la autopista atravesando la carretera nacional y, por lo tanto, el "Rally" será corto. Mas en otro caso, podrá ir por la carretera nacional de la derecha o de la izquierda
95 hasta que una señal de tráfico le indique que debe



variar de dirección, si bien es preciso que la ficha del jugador se encuentre precisamente en el mismo casillero que la señal indicadora.

Todas las "Paradas" se encuentran situadas a
100 seis puntos unas de otras, por lo tanto, si un jugador llega a sacar dos veces seis y una tres, por ejemplo, adelantará quince puestos, pero no está permitido sacar tres seises, ya que en tal momento deberá volver a empezar con la ficha utilizada, siendo de obligar que las tiradas sucesivas en que se obtenga seis se apliquen a la misma ficha.
105

Una señal roja quiere decir que el juego de cualquier ficha es imposible para el jugador, ordenando a éste que continúe con ésta, es decir, sin poder mover ninguna fichas con pérdida de la tirada para todas ellas.

Es importante advertir que cada vez que un jugador
110 llegue a una "Parada" o "Area de servicio", la ficha o coche se retirará rápidamente de lugar para no perder la oportunidad de marcar, o sea que, el que acaba de llegar a una "Parada" o "Area de servicio" deberá jugar con la misma
115 ficha en la siguiente tirada.

El participante que alcance la meta o "Rally", ya no tiene que volver a jugar con la ficha de llegada, y se limitará a jugar con las restantes hasta que coloque todas en el interior del "Rally".

El jugador que estando en una carretera nacional,
120 llegue a un "Stop" o "Aduanas", tomará la curva indicada y penetrará en la otra carretera nacional.

Asimismo, el jugador que no ocupe ningún "Stop" o "Aduana" y saque el número preciso, continuará por la otra
125 carretera nacional.

Una vez el jugador logra llegar a la flecha de dirección, entrará perfectamente en la dirección Autopista. De otra parte, cuando el jugador se encuentre en una carretera nacional, según su suerte, podrá entrar en autopista
130 o continuar en la carretera nacional atravesando por debajo



aquella, conforme a la indicación de la flecha.

Triunfará el jugador que antes coloque sus cuatro fichas dentro del "Rally" y, entonces, hará uso de las cantidades u objetos previamente estipulados y que figuren en el mismo.

II REGLAS A APLICAR EN CADA CASILLERO.

Ciudad.- El partícipe que llegue a los números 1 y 2, deberá volver al punto o ciudad de donde partió.

El partícipe que alcance los números 17 y 18 (30 Km/h y Parking), multiplicará el número sacado por el factor -1, es decir que, como es natural, debe retroceder el número de puestos que ha sacado con el dado.

El que alcance el número 25 con el 26, deberá seguir la carretera nacional como haciendo caso a las indicaciones del guardia de Tráfico.

El que obtenga los números 27 y 28 (Stop y Peaje), debe esperar una tirada, que se considera precisa para hacer efectivo el pago de dicho Peaje.

Los adelantamientos prohibidos, ocasionarán a todo jugador una multa de cinco monedas u objetos de los estipulados.

Carretera nacional.- Los números 41 y 42 (Hospital y Teléfono), retrasándola tirada tres veces y ocasionan multa de tres monedas u objetos para el "Rally". Los números 31 y 32 pararán durante dos tiradas. Los números 57 y 58 (Puesto de socorro y Gasolina), pararán durante tres tiradas, a más de ocasionar el pago de una multa de tres monedas u objetos a cada uno de los jugadores. Los números 79-80 (estacionamiento prohibido y tiempo limitado), indican que deberá volverse al punto de partida o procedencia. Los números 91 y 92 (Stop y Aduana), forzosamente han de esperar por una vez. Y los números 47 y 48 darán lugar a que el jugador multiplique el tanto sacado por un entero.

Autopista.- El jugador que ocupe los números 167-168 (100 Km/h y Paso estrecho), obtendrá que su ficha avan



ce el doble de casillas de los puntos indicados por el da
do. El que llegue a un Camping (180), deberá pararse una
tirada y pagar a cada jugador con una moneda u objeto. El
que llegue a Hostal y Gasolina (187-188), dejará pasar
170 dos tiradas y pagará al "Rally" multa de dos monedas u ob
jetos. El que llegue a los números 189-190 (Aparcamiento
prohibido y Orden de prohibición), deberá regresar al lugar
donde se encontraba antes y pagar multa de una moneda u ob-
jeto a cada jugador. El que llegue a un 100 Km/h y Paso es-
175 trecho (167-168), multiplicará los tantos por el factor 2.
Un Taller y Teléfono, darán lugar a no tirar durante dos
veces, más al pago al "Rally" de dos objetos o monedas. La
llegada a un Descenso peligroso y Pista irregular (215-216),
dará lugar, si es que el jugador se ha detenido en los
180 100 Km/h, a que reduzca su velocidad, pasando a cincuenta.
La llegada a un Hospital o Puesto de socorro, dará lugar a
una parada de tres veces sin tirar, a más de una multa de
tres monedas u objetos al "Rally".

N O T A

=====

185 En resumen, el MODELO DE UTILIDAD recaerá sobre
las reivindicaciones siguientes:

1. Un conjunto de elementos para un juego de
azar y docente, caracterizado por incorporar un cuerpo lami
nar, tal como de tabla o cartón, y de cuatro lados, así co-
190 mo acondicionado para plegarse por cuadrantes y poderse aco
plar así en una caja de tamaño reducido, presentando dicho
cuerpo laminar en su superficie superior diversas pistas
que simulan carreteras: simples de puntos de partida diame-
tralmente opuestos, por ejemplo, de ciudades tales como Ma-
195 drid frente a Valencia o Barcelona frente a Sevilla, y des-



tinadas cada una de dichas carreteras simples conjuntamente con el resto de las del cuadrante, a ser usada por uno de los participantes del juego, así como dobles concéntricas de sentidos inversos; y, al interior de esta últimas, autopistas derivadas, así de las carreteras simples de puntos de partida como de las concéntricas, a la vez que formando un enlace de las mismas a distintos niveles del tipo denominado "en trébol", cuyas cuatro hojas o lazos confluyen por último en un espacio central destinado a constituir la meta del juego o "Rally".

2. Un conjunto de elementos para un juego de azar y docente, según la reivindicación 1, en que las pistas, tanto las simuladoras de carreteras simples de puntos de partida como las dobles concéntricas de sentidos inversos y también las de autopistas, presentan cada una dobles series simétricas de casillas numeradas al margen de dos en dos por cuadrantes, y, por su parte, las series de casillas ofrecen, asimismo por cuadrantes, sendas series simétricas de signos relativos a las señales reglamentarias e internacionales de circulación, al igual que otras indicaciones, tales como siluetas de agentes de la Autoridad, flechas de dirección, de "Parada" y de "Area de servicios".

3. Un conjunto de elementos para un juego de azar y docente, según las reivindicaciones anteriores, que comprende los cubiletes relativos a cada uno de los jugadores y correspondientes dados, así como, igualmente por cada jugador, cuatro fichas imitando pequeños automóviles de un mismo color y con el cometido de ser movidos paulatinamente a través de las pistas, adelante o atrás, parados o derivados hasta su llegada a la meta o "Rally" en combinación de los puntos de cada tirada de dados con los signos encasillados de las señales de la circulación en que terminen por coincidir dichos puntos de dados.

4. "UN CONJUNTO DE ELEMENTOS PARA UN JUEGO DE AZAR Y DOCENTE", sustancialmente como queda descrito y se



reivindica en la presente Memoria, que consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, amén de una lámina de planos.

Madrid, 7 Mayo 1974

Por DON FERNANDO DE LAMBARRI Y YANGUAS

El mandatario:

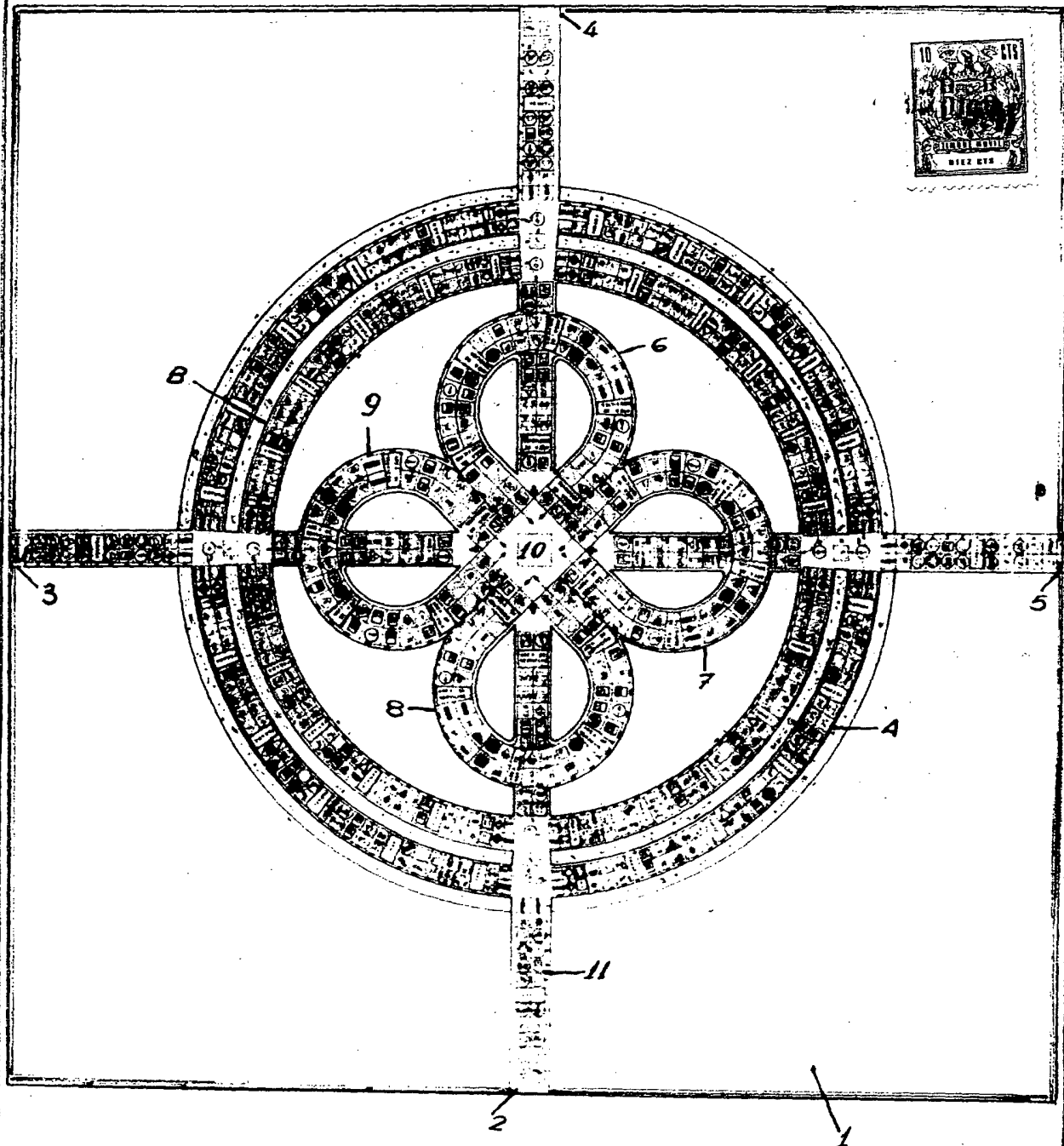
FAUSTO SANCHEZ VALLADARES

P. P.

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to be 'F. Sánchez Valladares', written over the typed name.

D. FERNANDO DE LAMBARRI Y YANGÜAS

HOJA UNICA



ESCALA VARIABLE

MADRID, 7 MAYO 1974

FAUSTO SANCHEZ VALLADARES

P. P.