

208771



MEMORIA DESCRIPTIVA

— MODELO DE UTILIDAD.

Int. Cl.²:

A63F

DURACION: VEINTE AÑOS

OBJETO: " JUEGO DE SOBREMESA ".

Solicitante: Don Felipe MORENO Plaza.

Residencia: SALAMANCA - Ronda del Corpus, núm. 34, 2^o, A.

Nacionalidad: española.

208771

30 DIC. 1974



La presente descripción se refiere, como su enunciado indica, a un juego de sobremesa competitivo, cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a los fines que se persiguen ventajas más que suficientes para aspirar en derecho al privilegio del registro que se solicita.

El presente juego ha sido concebido para ser jugado por varias personas, ejercitando la rapidez de reflejos de las mismas, al propio tiempo que sirve como elemento de esparcimiento y diversión en reuniones y sobremesas.

Dicho juego comprende esencialmente un tablero, indistintamente de naturaleza rígida o flexible, preferentemente circular o cuando menos dotado de dos circunferencias concéntricas de diámetros variables, siendo el interior menor que el ancho de la corona comprendida entre el círculo interior y la circunferencia externa; varias piezas prismáticas o poliédricas, dotadas de un cordón de longitud variable; un cubilete y un dado convencionales. En general, los cuerpos geométricos variables tienen un tamaño adecuado para que todos ellos quepan, en estado de reposo, en el interior del círculo interno, relativamente pequeño para que pueda ser cubierto por la embocadura del cubilete.

En estas condiciones y supuesto que el número de cuerpos geométricos sean cuatro, pueden intervenir hasta cinco personas, una de ellas como lanzador del dado y las otras cuatro para controlar cada una de las piezas por medio del cordón.

Una vez designada la persona que ha de lanzar el dado, las otras se hacen cargo de la pieza correspondiente, situándolas en el círculo interno y finalmente se selecciona

208771



uno o varios signos del dado, que serán los que dominen el juego. Cada una de las personas que juegan con la pieza, lo hacen haciendo el cordón correspondiente desde el exterior del tablero de juego.

35 El juego comienza volteando el cubilete al margen de la corona circular exterior, sin levantarlo hasta que el dado esté en reposo, es decir, parado; seguidamente se levanta el cubilete a la altura suficiente para que sea visible el signo del dado por todos los jugadores y si el signo visto es uno de los convenidos previamente, el jugador que tiene el cubilete debe atrapar las piezas que se encuentra en el círculo interior con dicho cubilete, lo más rápidamente posible, ya que los jugadores que sostienen el cordón vinculado a cada pieza, deberán tirar del mismo para evitar ser atrapados por el cubilete.

45 En este movimiento simultáneo, si el jugador que maneja el cubilete no consigue atrapar ninguna figura dentro del círculo interior, habiendo salido un signo seleccionado, se anota un tanto perdido; si por el contrario, atrapa las piezas dentro del círculo interior, consigue que cada jugador se anote un tanto perdido, menos aquel que haya conseguido sacarla.

50 En el caso que el mismo jugador del cubilete atrape las figuras sin que haya salido uno de los signos convenidos, se apunta un tanto perdido, y si alguno de los jugadores que tienen las figuras dentro del círculo sacara una de éstas, sin haber salido un signo convenido, se apuntaría de igual forma un tanto perdido.

55 Cada jugador puede voltear el cubilete un número de veces convenidas, pasando éste de uno a otro jugador consec-

60

208771



65 tivo, haciéndose cargo de la figura geométrica correspondiente
 el jugador que abandona el cubilete, finalizando el juego al
 alcanzar la cantidad de tantos estipulada previamente, quedando
 descalificados los jugadores a medida que alcanzan dicha
 cantidad, quedando como ganador el último jugador.

70 A continuación se hará una descripción completa del
 aludido Modelo con referencia al plano que se acompaña, en el
 cual se representa, a simple título de ejemplo, no limitativo,
 una forma preferente de realización susceptible de todas aque-
 llas modificaciones de detalle que no alteren fundamentalmente
 sus características esenciales.

75 En dicho plano y en figura única, se ha representado
 una disposición de los elementos que intervienen en el juego,
 despreciando el cubilete y dado por ser conocidos.

80 En dicha ilustración se aprecia un tablero de juego,
 de naturaleza variable (1), constituido por una forma circu-
 lar dotada de un círculo concéntrico (2), de modo que la coro-
 na circular (3) sea ligeramente más ancha que el diámetro del
 círculo interno (2); las fichas del juego están constituidas
 por varias piezas (4), preferentemente en número de cuatro,
 de forma geométrica variable, dotadas cada una de ellas de un
 cordón (5), suficientemente largo para que rebase el radio má-
 ximo.

85 El diámetro del círculo interno (2) debe ser aproxi-
 madamente igual a la embocadura de un cubilete, no representado,
 de modo que ésta pueda cubrir a dicho círculo (2).

El juego se completa con un dado convencional, volteado
 por el cubilete.

90 Las piezas geométricas variables (4) se sitúan en el
 interior del círculo central (2) con posibilidad de ser extraídas



208771

por medio de tirones del cordón (5).

La forma, dimensiones y materiales podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio o secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

95

Los términos en que queda redactada esta Memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A :

100

El MODELO DE UTILIDAD que se solicita, deberá recaer, precisamente, sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

105

1ª).- Juego de sobremesa, caracterizado porque comprende un tablero de juego de naturaleza variable, dotado de un campo de juego circular en el que se inscribe un círculo concéntrico previsto para contener varias piezas de formas geométricas variables, dotadas cada una de ellas de un cordón cuya longitud rebasa el radio máximo del campo de juego circular, para poder arrastrar cada jugador su pieza correspondiente; el juego se completa con un cubilete y dado convencionales.

110

115

2ª).- Juego de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque el diámetro del círculo interior del campo de juego es de un diámetro similar al de la embocadura del cubilete, de modo que ésta pueda cubrir a dicho círculo, incluyendo a las piezas de juego.

3ª).- "JUEGO DE SOBREMESA".

=====

Todo ello según queda expuesto en la presente Memo-

208771

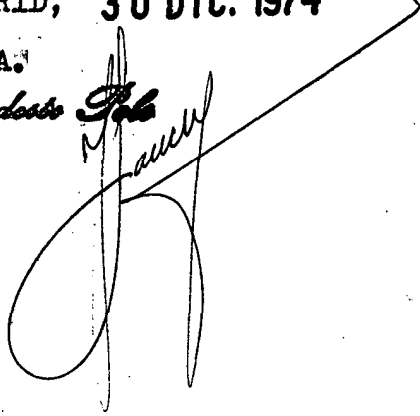
30 DIC. 1974

ria que consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y una hoja de dibujos que con la misma se acompaña.

MADRID, 30 DIC. 1974

P. A.

Modesto Salas
P. A.

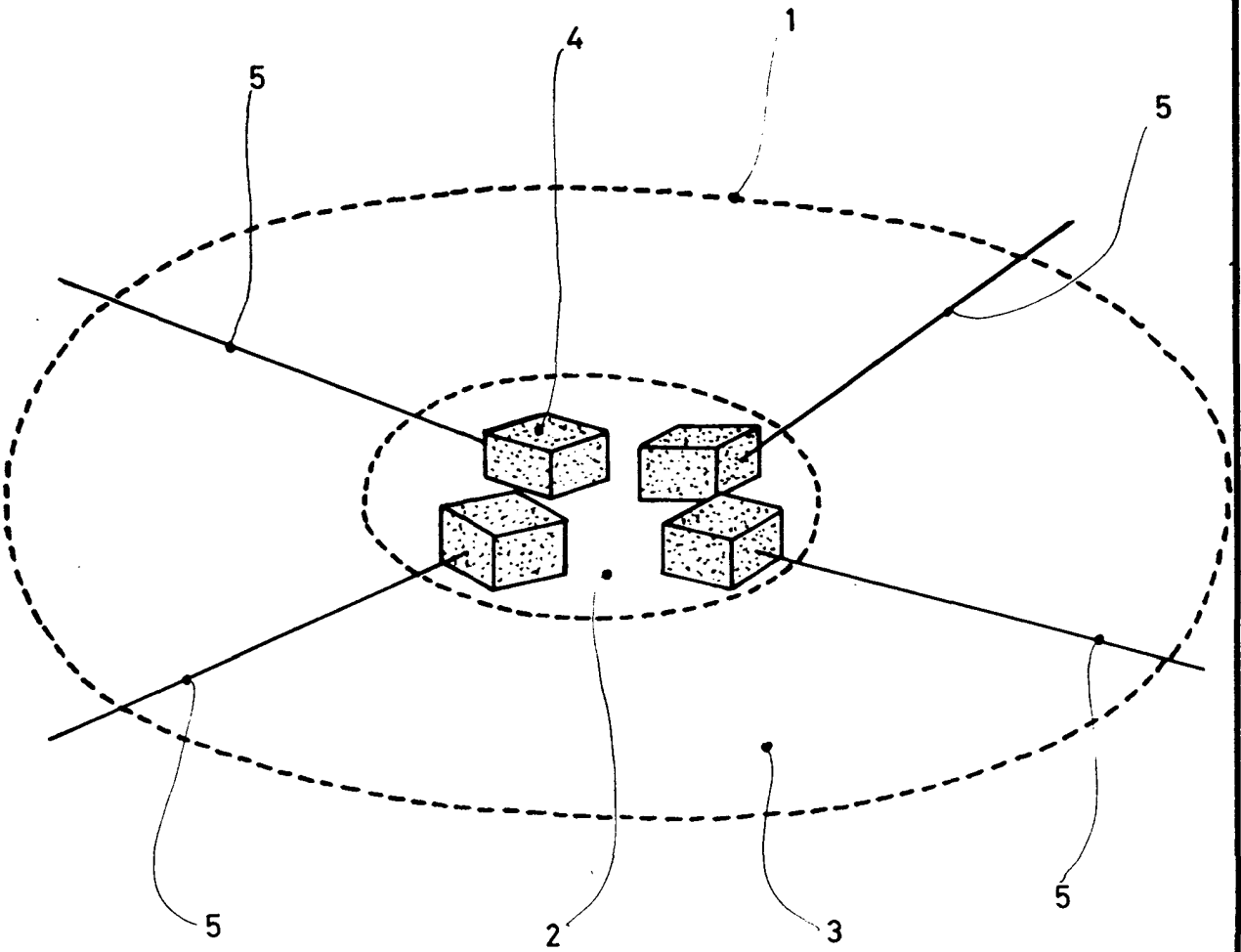
A large, stylized handwritten signature in black ink, which appears to be 'Modesto Salas', written over the typed name and extending upwards and to the right.

208771

FELIPE MORENO PLAZA

HOJA UNICA

10 CTS
30 DIC. 1974



ESCALA VARIABLE

Madrid 30 DIC. 1974

Modesto P. Plaza
R.P.