

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES 11 21 22 Y

NUMERO	237612
FECHA DE PRESENTACION	2 ABO 1978
	20 ENE. 1979

**MODELO DE UTILIDAD** concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD		51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE ESTRATEGIA"		
71 SOLICITANTE (S) D. CARLOS VAZQUEZ IRUZUBIETA		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE ALICANTE, C/ Pintor Aparicio, 44-2º Izda.		
72 INVENTOR (ES)		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE D. MANUEL DE ARPE GARCIA, Agente Oficial de P.I.		

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años por

"JUEGO DE ESTATEGIA", a favor de D. CARLOS VAZQUEZ IRU  
ZUBIETA, de nacionalidad española, domiciliado en ALI-  
CANTE; C/ Pintor Aparicio nº 44, 2º Izda.

M E M O R I A   D E S C R I P T I V A  
= = = = =

- 5.- Son conocidos infinidad de juegos tanto mecá-  
nicos como de otro tipo, que reproducen fielmente diver-  
sas incidencias y aspectos de la vida normal, reflejan-  
do situaciones como partidos de un deporte determinado,  
carreras automovilísticas etc, pero en general cuando  
no son mecánicos, es muy difícil que sus jugadas se  
asemejen a las reales e incluso en caso de serlo; tam-  
poco se pueden efectuar ciertos lances que son objeto  
de las competiciones; por ello, mi representado ha idea-  
do un nuevo tipo de juego consistente en la estrategia  
a modo de combate, mediante el cual se pueden desarro-  
llar acciones bélicas a semejanza de las reales.
- 10.- Todo ello se consigue por medio de una pieza  
que representa una zona extensa de combate, vista des-  
de arriba, construída en cualquier material convencio-  
nal y valiéndose de un dado especial dotado en tres de  
sus caras de una tonalidad cromática determinada y dis-  
tinta de la tonalidad que adquieren sus otras tres caras.
- 15.- Pueden intervenir cuantos jugadores lo de-  
sean pero se recomienda sean dos y cuatro como máximo.  
También varía el modo de ganar la partida, ya que pue-  
de hacerse cuando se vence totalmente al enemigo o fi-
- 20.-

25.- nalizado un tiempo preestablecido a priori gana el que tenga más contingente de tropa y aparatos, pudiendo asi mismo finalizar cuando uno de los dos bandos que se en frenten abandone por falta de fuerza armada o por cual quier acuerdo establecido antes de comenzar el juego.

30.- La pieza que representa la zona de combate adoptará la configuración conveniente, encontrándose impresa en su superficie la reproducción más exacta po sible de un territorio dividido en diez partes, cinco para cada bando, zona continental e isleña en las mis-  
 35.- mas condiciones y zonas neutrales, de manera que cada bando estará dotado de cuatro zonas continentales y una isla, sobre cuyas superficies se encontrarán dibujadas, ciudades, refinerías, edificios etc, depositándose un contingente armado tales como aviones, barcos, ~~cañones~~ y tanques, desparramados por cada zona, pero con la condición de que se encuentren situados alrededor de  
 40.- los objetivos o playas desde donde se penetre al inte rior; en las zonas de combate tanto terrestres como ma rítimas, se señalarán convenientemente las rutas.

45.- Impreso en cada zona se significará una pun- tuación que se la adjudicará el bando contrario que ocupa dicha zona de acuerdo con el reglamento que ex- pondremos.

50.- Antes de iniciarse el juego cada bando dis- tribuirá íntegramente sobre la zona de combate la to- talidad de los efectos bélicos que posee, ambos en igual número, dentro de los límites de los territorios adju- dicados, y señalizándose convenientemente los objetivos de cada bando, mediante distintivos móviles e intercam

biables.

55.- Un elemento imprescindible es el dado, similar al del parchís, pero con la variante de que tres de sus caras se encuentran dotadas de una tonalidad cromática definida a diferencia de sus otras tres restantes que lo están de otra tonalidad, utilizándose de la manera que se describirá, una tonalidad para el avance y la otra para la destrucción.

60.- Una vez conocido que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, pasaremos a describirlo con la ayuda de la lámina de dibujos que se adjunta, haciendo constar se trata de una de las variadas formas de realización a que en la práctica puede llegarse con la aplicación de sus fundamentos básicos y se cita en la presente memoria a título de ejemplo sin que las modificaciones de forma, o detalle alteren la esencialidad de su objeto.

65.- En la lámina de dibujos adjunta se representa la vista en planta de una zona de combate, en la que aparecen la totalidad de elementos que la constituyen, tales como trazos de rutas terrestres y marítimas, representaciones de ciudades, refinerías, edificios, maquetas de aviones, barcos, tanques y cañones.

70.- Con todo ello, convenientemente dispuesto se procederá al desarrollo del juego teniendo en cuenta las siguientes observaciones:

75.- Los países e islas neutrales no intervienen en el juego.

80.- Los barcos deben comenzar anclados en los puertos propios y pueden hacerlo vacíos o cargados y

listos para desembarcar tropas.

85.-

Los tanques pueden destruir tanques, cañones y barcos vacíos cuando se encuentren enfrentados en un puerto o playa, no pudiendo en ningún caso destruir aviones.

90.-

Los cañones pueden destruir tanques, cañones aviones y barcos, bastando para ello que se encuentren en el mismo sitio de las piezas a destruir, siempre y cuando los barcos se encuentren vacíos.

95.-

Los aviones pueden destruir tanques, cañones aviones y barcos, bastando para ello que se encuentren enfrentados.

100.-

Los barcos pueden destruir tanques, cañones, aviones y barcos que se encuentren enfrentados en el mismo puerto o playa de desembarco, sirven también para trasladar tanques y cañones con una carga máxima de valor 4; mientras el barco está cargado, los impactos no le destruyen sino a la carga que lleva, pieza por pieza, una vez vacío puede disparar contra las piezas de tierra y a la vez ser destruido.

105.-

Los tanques y cañones avanzan por las rutas terrestres señaladas en la zona de combate, mientras que los aviones se trasladan de una sola vez a cualquier sitio de la zona de combate; los barcos avanzan por las rutas marítimas trazadas.

110.-

La tabla de valores que se le asignan a las diferentes piezas es la siguiente: tanques 1, cañones 2, aviones 3, barcos 4.

Para el traslado de tropas se utiliza un turno de dado para embarcar el material que esté ya en el

115.-

puerto o playa; otro turno para cada escala de viaje por las rutas de mar y una vez en el destino, otro turno para desembarcar. El embarque y desembarco se hace con todas las piezas de una sola vez, los dos tanques y el cañón por ejemplo.

120.-

Las zonas de combate vienen señalizadas con los números 1 y 2 para cada bando y los efectos bélicos con los números 3 para los aviones, 4 para los barcos, 5 para los cañones y 6 para los tanques; señalizándose asimismo el dado con el número 7.

125.-

Las rutas terrestres se señalan con el número 8, y las marítimas con el 9.

En esencia el juego se desarrolla mediante tiradas del dado 7, dotado en tres de sus caras de una tonalidad cromática distinta a la de sus otras tres caras.

130.-

El juego consiste en ir destruyendo material enemigo para lograr la captura de sus objetivos militares que son las ciudades, fábricas etc, producida la ocupación se cobra la indemnización correspondiente a ese objetivo por el valor estipulado en la zona de combate.

135.-

Cada bando utiliza un turno para echar el dado 7, y según obtenga cara de una tonalidad u otra, hace impacto o avanza, cada impacto destruye una pieza enemiga que a elección se encuentre enfrentada a otra propia; elegida la pieza y destruida, se la quita del

140.-

tablero.

Para avanzar se utiliza un turno del dado 7, y si se elige material de tierra puede hacerse con un

- 145.- máximo de valor 4, según la tabla anterior, que es el valor de lo que translada como máximo un barco señalado con el número 4, para lo que se tiene en cuenta el valor de las piezas y en este caso avanzan todas juntas, siempre al punto más inmediato y por las rutas 8, en caso de elegirse un barco 4, avanzará por las rutas 9: asimismo si se elige un avión señalado con el
- 150.- número 3, el traslado o avance puede hacerse en escuadrilla de hasta tres por vez, pero siempre y cuando partan los tres del mismo sitio, en caso contrario se avanzará con dos o con uno solo.
- 155.- De objetivo a objetivo se puede llegar o partir o retroceder libremente, salvo cuando se desembarca en playa y hay tropa enemiga custodiando el sitio. En este caso, para utilizar la ruta hacia el interior será necesario despejar de tropa enemiga el lugar sin que quede alguna o no será posible avanzar.
- 160.- Durante un combate, se puede recibir tropa y material de refuerzo de uno y otro bando.
- 165.- La indemnización se cobra tras haber capturado un objetivo y su valor se reintegra por piezas destruidas que se eliminaron y que se pueden reincorporar a la zona de combate, pero teniendo en cuenta su valor individual.
- 170.- La captura del objetivo se produce después de haberlo despejado de tropa contraria y que quede en el sitio por lo menos una pieza de tierra, cañón 5 o tanque 6, del bando atacante, ya que si quedara un avión 3, o barco 4, si se tratara de un puerto, la captura no se consideraría lograda.

Si al sitio llegara primero una pieza del bando defensor, el combate continuaría.

175.-

El que pierda un objetivo lo puede recapturar del mismo modo que fue capturado y cobrando la misma indemnización; si no hubiere material para reintegrar, se otorgarían vales por las cantidades en falta y se repondrían cuando fuese posible hacerlo. El abandono de un objetivo implicará la captura o recaptura según el caso, con solo llegar y ocuparlo, cobrándose la correspondiente indemnización.

180.-

185.-

Con todo lo cual se consigue un juego de es-  
trategia que finaliza cuando uno de los bandos se queda sin material bélico, o por abandono debido a la falta de recursos, o por cualquier acuerdo establecido por ambas partes antes del comienzo del juego.

190.-

195.-

Suficientemente descrito que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, que lo es solamente a título de ejemplo y una de las múltiples formas de realización a que en la práctica puede llegarse tomando como fundamento en su construcción el descrito en la presente memoria, únicamente nos resta señalar que las modificaciones de forma, tamaños, materiales empleados u otras no fundamentales, no deben ser consideradas variaciones que afecten a su esencialidad.

N O T A  
= = = =

El modelo de utilidad descrito recaerá pues, sobre las siguientes reivindicaciones:

- 200.- 1ª.- "JUEGO DE ESTRATEGIA", caracterizado por cuanto está constituido por una placa laminar en la que aparecen dibujadas las siluetas o perfiles de una zona de combate determinada, dividida en una pluralidad de territorios continentales y marítimos de modo que correspondan igual número a uno u otro bando contendiente, en
- 205.- cuya zona se encuentran trazadas las rutas terrestres y marítimas pertinentes para tener acceso a cualquiera de los territorios, entre los cuales se dibujarán territorios neutrales que no intervendrán en el juego; situándose las piezas maquetadas representativas de aviones,
- 210.- barcos, tanques y cañones distribuidos por toda la zona de combate, de manera que cada bando tenga su material localizado.
- 215.- 2ª.- "JUEGO DE ESTRATEGIA", según la reivindicación anterior, caracterizado por cuanto para los efectos de avance y disparo del material bélico representado, se utiliza un dado provisto en tres de sus caras de una tonalidad cromática determinada y distinta de la tonalidad que adoptan las caras restantes, cuyo dado regula en todo momento la tónica del juego según un reglamento
- 220.- preestablecido, por lo que se logra el avance a través de toda la zona de combate del material así como los oportunos impactos que dan lugar al desalojo del objeto alcanzado hasta culminar con la victoria de uno u otro bando por derrota término del tiempo establecido o cual

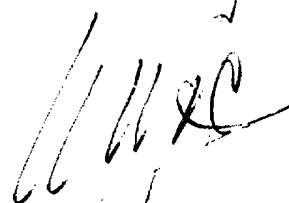
225.- quier acuerdo tomado antes de iniciar el juego.

3ª.- "JUEGO DE ESTRATEGIA".

Todo ello, tal y conforme queda descrito, representado y reivindicado.

230.- Esta memoria consta de nueve hojas, mecanografiadas y foliadas por una sola de sus caras, conteniendo un total de doscientas treinta y una líneas.

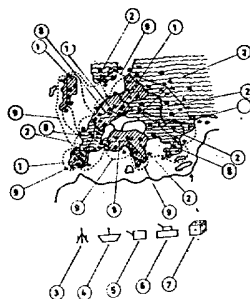
MADRID A 2 AGO. 1978

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'L. H. R.', is written over a diagonal line that extends from the signature area towards the bottom left of the page.A vertical stamp or mark on the right side of the page, consisting of several small, illegible characters or symbols arranged in a column.

D I S E Ñ O

=====

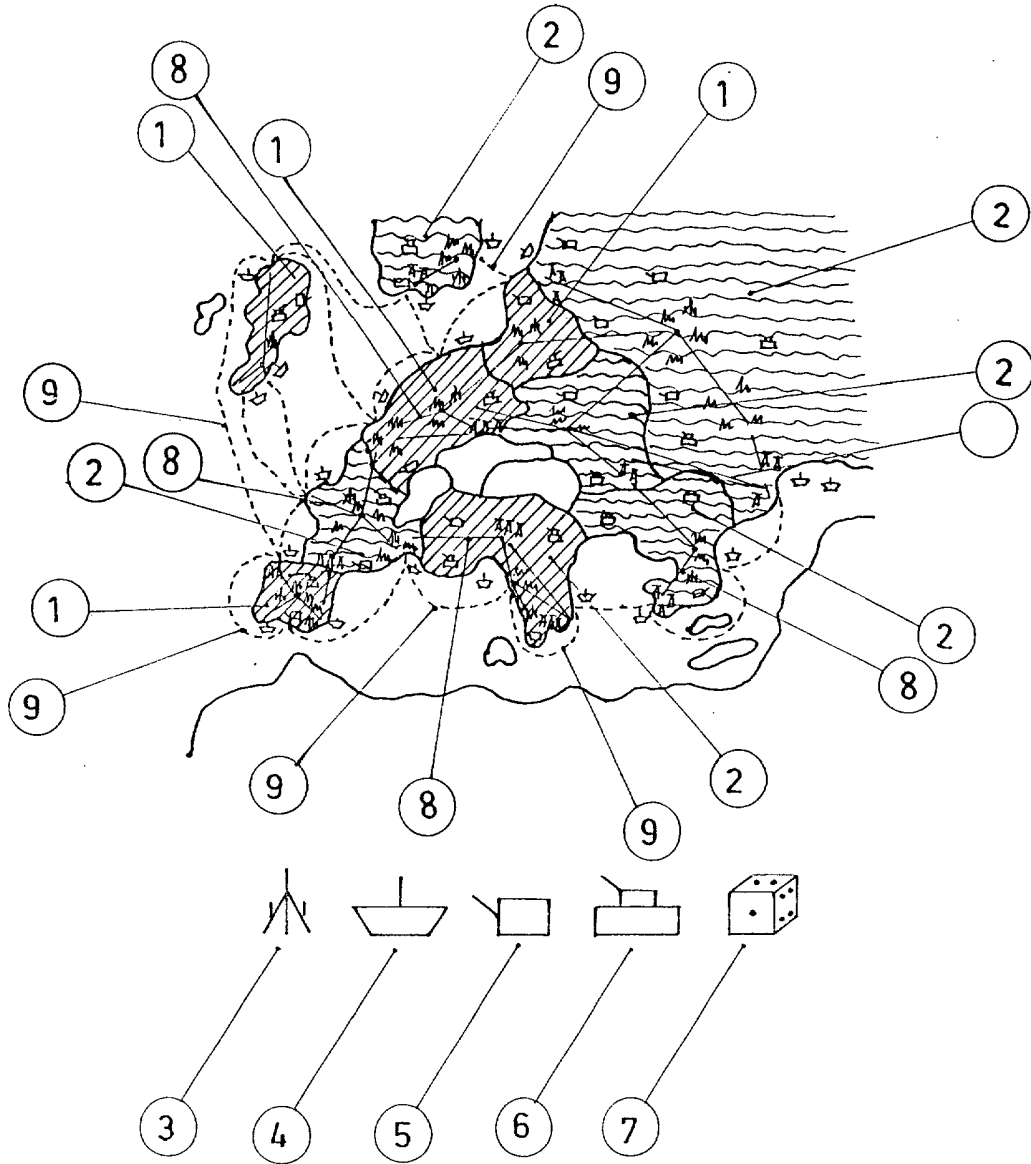
DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE D. CARLOS  
VAZQUEZ IRUZUBIETA, DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA, DO  
MICILIADO EN ALICANTE, C/ PINTOR APARICIO Nº 44,  
2º IZDA. POR: "JUEGO DE ESTRATEGIA".



Escala variables.

MADRID A 2003. 1976

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to be the name of the inventor or the attorney.



2 JUN. 1978

*[Handwritten signature]*