

19 ES	21	NUMERO	272021	10 Y
	22	FECHA DE PRESENTACION	5-Mayo-1.983	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1983

30 PRIORIDADES	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 Falso

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE AZAR

71 SOLICITANTE
D. Antonio Montero Ramos

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
DOS HERMANAS (Sevilla) Barriada Las Portadas. Avda. 3ª, nº 46.

72 INVENTOR
el solicitante

73 TITULAR
el solicitante

74 REPRESENTANTE
D. VICENTE OCHOA SOUTO

## MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un nuevo juego de azar que, utilizando el convencional sistema de dados, presenta unas especiales --  
5 características en los mismos que determinan una nueva filosofía de juego.

De forma más concreta el juego que se preconiza está constituido mediante cinco dados iguales, cada uno de los cuales presenta como especial característica el hecho de que tres de sus caras están --  
10 destinadas a un determinado símbolo y otras tres a un símbolo diferente, que a pesar de que el dado incorpora seis caras, como es convencional, tan sólo cuenta con dos símbolos diferentes, frente a los --  
15 seis que son convencionales.

Dentro del grupo de tres caras correspondiente a cada uno de estos tres símbolos, una de --  
ellas corresponde al símbolo en cuestión, con carácter sumatorio, otra corresponde a este símbolo con --  
20 carácter negativo y la tercera duplica el valor de tal signo, también con carácter positivo.

En estas condiciones y para cada uno de los dos símbolos existentes en el dado, en una determinada jugada puede conseguirse un aumento o una disminución en el número acumulativo de puntos obtenidos, frente a la filosofía de juego convencional en la --  
25 que el número de puntos conseguidos siempre resulta acumulativo, pudiendo alcanzar un límite inferior de valor cero, pero sin sobrepasar nunca tal valor en --  
30 sentido negativo.

De acuerdo con un ejemplo preferente de -  
realización tales símbolos estarán materializados -  
en el dado mediante diferente coloración al resto -  
de sus caras o además, mediante rehundidos que ase-  
guren su perdurabilidad en el tiempo.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto,  
cada jugador lanzará el juego de cinco dados obte-  
niéndose un resultado del que podrá seleccionar uno  
u otro de los dos símbolos existentes en el mismo, -  
eligiendo obviamente aquel que le sea más favorable,  
pero con la particularidad de que en jugadas sucesi-  
vas el número de puntos obtenidos en la primera juga-  
da puede ser aumentado y también disminuido.

Para complementar la descripción que segui-  
damente se va a realizar y con objeto de ayudar a --  
una mejor comprensión de las características del in-  
vento, se acompaña a la presente memoria descriptiva,  
como parte integrante de la misma, de una hoja única  
de planos en la que con carácter ilustrativo y no li-  
mitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1, muestra una vista en perspecti-  
va de uno de los dados que constituyen el juego de -  
azar sobre el que se centra la presente invención, -  
el cual muestra tres de sus caras, concretamente --  
aquellas que son portadoras de un mismo símbolo en -  
diferentes variantes cuantitativas.

La figura 2, muestra, finalmente, otra vis-  
ta en perspectiva del dado, mostrando en este caso -  
sus tres caras correspondientes al otro símbolo.

A la vista de estas figuras puede observar-

se como el juego de azar que se preconiza, que como anteriormente se ha dicho está constituido mediante cinco dados iguales, presenta como especial característica el hecho de que cada uno de estos lados incorpora dos únicos símbolos diferentes -1- y -2-, habiéndose adoptado en el ejemplo de realización elegido como tales símbolos las letras A y B.

Cada uno de estos símbolos afecta a tres caras cualesquiera de las seis que constituyen el dado. y, además, uno de tales símbolos concretamente el referenciado con -1-, aparece aisladamente ofreciendo un valor unitario y positivo, mientras que otro de tales símbolos, el referenciado con -1'- y -2'- presenta un valor unitario pero de carácter negativo, a cuyo efecto está asistido por un grafismo complementario -3-, preferentemente correspondiente a la propia representación normalizada del signo -, y a la vez que el tercer símbolo -1''- -2''- ofrece una valoración múltiple y positiva, preferentemente doble de la unidad, a cuyo efecto está asistida por un grafismo numeral -4-.

Todos estos símbolos y grafismos, como también se ha dicho con anterioridad, se definirán en el dado por diferente coloración que el resto de las caras correspondientes del mismo y, preferentemente, estarán además asistidos por un ligero vaciado que mantenga su coloración, que mantenga su detalle en las figuras.

De acuerdo con esta estructuración y a partir de los cinco dados que constituyen el juego, el lanzamiento de los mismos determinará una determina-

95 tá jugada, a partir de la cual el jugador seleccionará los dados correspondientes al símbolo -1-, o al símbolo -2-, en función de su propia estimación personal. En jugadas sucesivas, de acuerdo con un ciclo establecido, y a partir de los dados no seleccionados, la acumulación de puntos podrá ser creciente o decreciente, en función del azar. De esta manera, -  
100 ra jugada de un ciclo, así como las jugadas siguientes, pueden ser mantenidas o aumentadas desde el punto de vista de puntuación, en el juego que se reconoce existe también la posibilidad de que tal acumulación se vea mermada en cualquier lanzamiento del -  
105 ciclo de juego.

De acuerdo con esta estructuración y a título meramente ejemplario, puede citarse una normativa de juego en la que se establezcan tres tiradas para cada uno de los dos símbolos existentes en los dados y para jugador, de manera que en el primer lanzamiento el jugador podrá seleccionar cualquiera de los dos símbolos, en el segundo lanzamiento se verá forzado a mantener el símbolo elegido y, consecuentemente, lanzará solamente los lados no seleccionados, y lo mismo sucederá en el tercer lanzamiento con el -- que se completará el primer ciclo, existiendo la posibilidad de "doblajes" cuando en el primero o segundo lanzamiento todos los dados muestren el mismo símbolo. Sin embargo en el segundo ciclo el jugador se verá obligado a elegir el otro símbolo, es decir el no elegido en el primer ciclo, repitiéndose a partir de esta premisa la normativa anteriormente reflejada.

110  
115  
120

De forma más concreta si en el primer lanzamiento el jugador elige los símbolos referenciados con -1-, el sumatorio de tales símbolos determinará la puntuación del primer lanzamiento, resultando inútiles los dados que muestran el otro símbolo, los cuales serán relanzados, obteniéndose una segunda puntuación, que puede ser positiva o negativa y que se añadirá a la anterior, y repitiéndose este proceso en el tercer lanzamiento. Finalizado dicho tercer lanzamiento, el jugador se verá obligado a iniciar el segundo ciclo de juego seleccionando únicamente símbolos del grupo -2-, cuya puntuación puede ser negativa ya en el primer lanzamiento, y manteniéndose esta obligatoriedad durante todo el ciclo.

Descrito suficientemente el objeto que constituye este modelo de utilidad, debe hacerse constar que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren la esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia, dimensiones, etc., y en general a cuantas tengan un carácter accesorio o complementario, las que deben quedar incluidas en la protección que se recaba.

- N O T A -

Se declaran de novedad las siguientes

150 1ª.- Juego de azar, esencialmente caracte-  
rizado por estar constituido mediante la conjunción  
de cinco dados iguales, con la particularidad de que  
cada uno de ellos incorpora tan solo dos símbolos di-  
ferentes, uno de ellos que afecta a tres de sus ca-  
ras y el otro a las otras tres, habiéndose previsto  
155 que dentro de las tres caras de cada grupo, en una -  
de ellas aparezca el símbolo correspondiente aislado,  
con implícito valor positivo, en otra aparezca tal -  
grafismo, asistido por un numeral que, preferentemen-  
te, duplica su valor, y en la tercera aparezca el -  
160 mismo grafismo acompañado de un símbolo que le con-  
fiere carácter unitario y negativo, preferentemente  
la raya correspondiente a la normalización del signo  
menos, todo ello de forma que en sucesivos lanzamien-  
tos de los dados y previa selección de uno de los -  
165 dos símbolos, la acumulación de puntos es suscepti-  
ble de ser creciente o decreciente.

2ª.- Juego de azar, según reivindicación pri-  
mera, caracterizado porque los dos mencionados símbo-  
los y los grafismos que les acompañan, están obteni-  
170 dos por diferente coloración respecto a la superfi-  
cie general de las caras que ocupan en cada dado y,  
preferentemente, asistidos por una ligera depresión.

3ª.- JUEGO DE AZAR.

175 Todo ello tal y como se describe y reivindi-  
ca en la presente memoria descriptiva que consta de  
seis hojas mecanografiadas por una sola de sus caras  
y debidamente numeradas.

Madrid, 5 de Mayo de 1.983

VICENTE OCHOA



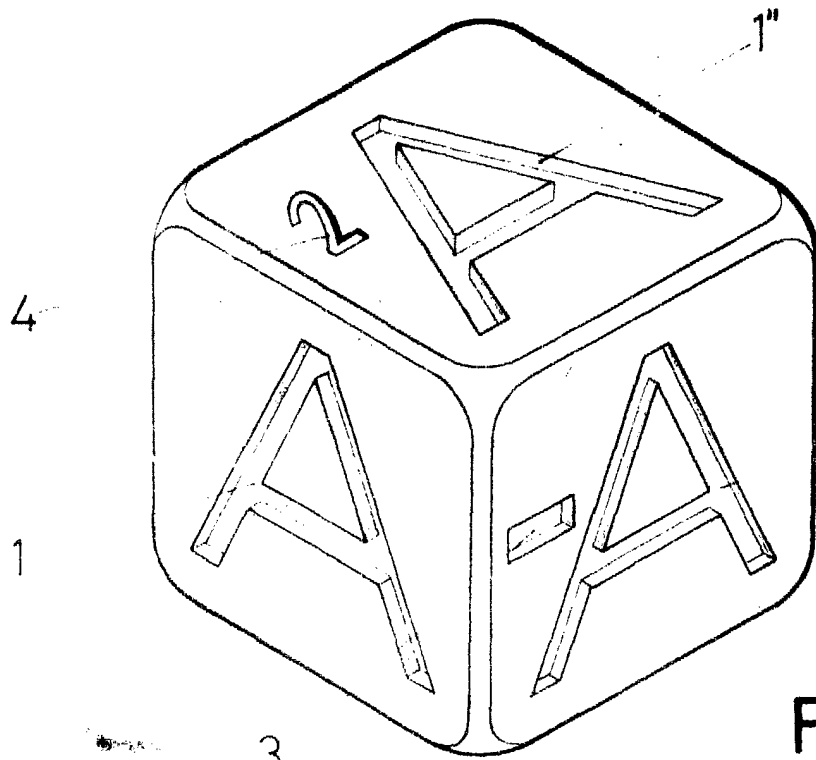


FIG. 1

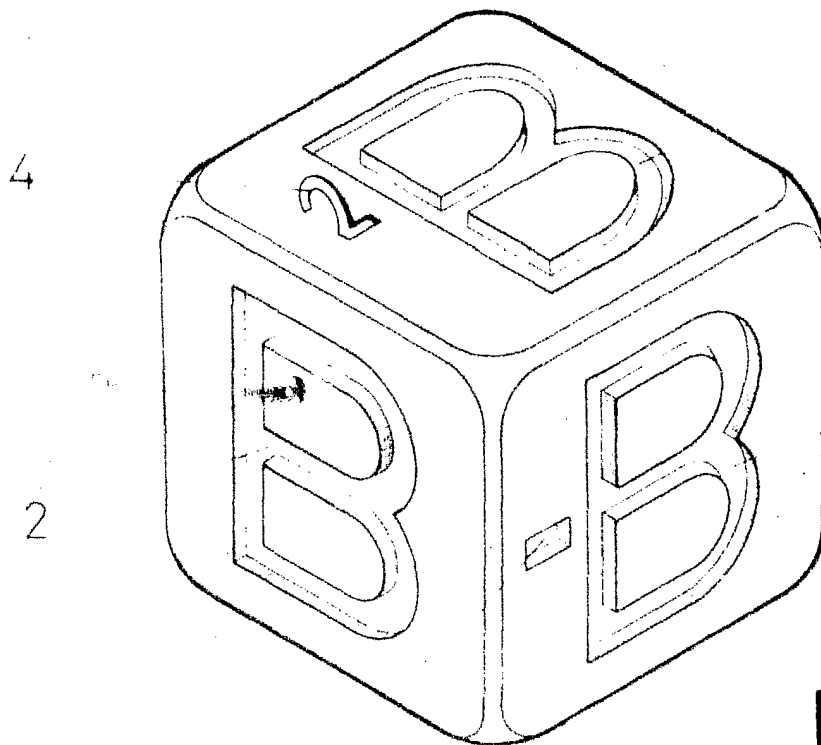
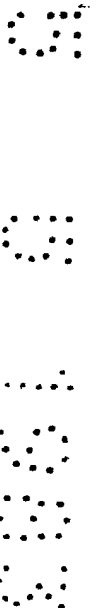


FIG. 2



MADRID - 5 MAYO 1983  
VICENTE OCHOA