

•67112

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

MODELO DE UTILIDAD

EN

ESPAÑA

por veinte años

a favor de DON ALEJANDRO CAMPOS RAMIREZ

de nacionalidad - Española

domiciliado en MADRID- Menéndez Pelayo, 129

por "UN JUEGO DE MESA"

• 67112



La presente Memoria se refiere como su enunciado indica, a un nuevo juego de mesa, que en esencia consiste, en uno o varios tableros, en los que se insertan una serie de figuritas o fichas, móviles sobre el mismo, en las que en una de sus caras se han marcado una serie de figuritas representativas de máquinas bélicas, y en la cara contraria se han dejado en blanco, de forma que la figura quede hacia el jugador propio y la cara en blanco hacia el adversario. Al tener cada jugador sus fichas propias y colocadas sobre el tablero a voluntad, cuando el adversario, al azar las hace girar, según la figura representada en la ficha girada, se obtiene una distinta vicisitud en el juego.

Por ser este juego de gran facilidad y variado en sus múltiples combinaciones, resulta un juego extremadamente entretenido y sin dificultades en su manejo, lo que le coloca en una situación privilegiada con respecto a esta clase de juegos de mesa.

Por el aludido objeto, se solicita el correspondiente privilegio de Modelo de Utilidad, conforme y el amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España y Colonias.

A continuación se hará una detallada descripción del aludido objeto, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representa:

En la fig. 1 : Vista en planta del tablero con parte de las fichas colocadas sobre él.

•67112



En la fig. 2 : Sección transversal del mismo.

Según el ejemplo de ejecución representado, este juego está compuesto por un tablero (1) por jugador, en los que se alinean doce filas y doce columnas (2), de taladros, en los que se acoplan por medio de un pivote (6) solidario de una base (5), las figuras (3) de forma triangular plana, con dos caras (7) y (8), en las que en la primera (7), se han marcado unos distintivos (9) que pueden ser letras, cifras o representaciones de cualquier máquina bélica, bien sea naval, aérea o terrestre.

De esta forma, al colocar las fichas (3) en el tablero, se efectúa de forma que su parte triangular (4), quede de forma que su cara (7) en la que se ha marcado la señal correspondiente, quede de frente al jugador propio, quedando ante el adversario la cara (8) en blanco.

Si se han marcado por ejemplo cifras, éstas tienen un valor convenido de antemano, así pues cinco figuras marcadas con el número 5 colocadas alineadas, bien sea en fila, columna o diagonal, representan un acorazado, cuatro figuras con el número 4 en las mismas condiciones un crucero, y así sucesivamente.

Con letras se pueden marcar por iniciales las distintas armas a emplear, H una bomba de hidrógeno, A una atómica, M una mina, V un proyectil dirigido, etc.

Colocado cada jugador ante su tablero correspondiente, sitúa sus fichas a voluntad, previa colocación entre los adversarios de una pantalla o "te-

•67112



lón de acero" para impedir que el contrario pueda
ver los manejos del otro, y una vez colocadas todas
las fichas, comienza el juego o "batalla". Como las
fichas, en igual número y con las mismas señales en
5 ellas, se han colocado de forma que el adversario so-
lo ve en ellas su cara en blanco, consiste el juego
en que alternativamente cada uno de los jugadores va-
ya volviendo al azar una de las fichas, haciéndola gi-
rar sobre su pivote observando entonces la señal en
10 ella marcada, con lo que si hubiera vuelto una de las
marcadas con el nº 4, quiere decir que ha sido toca-
do un crucero, hundiéndolo definitivamente cuando ha-
ya conseguido volver las cuatro fichas que lo consti-
tuyen. Si por el contrario vuelve una de las marca-
15 das con una H o una A, quiere decir que ha hecho ex-
plosión una bomba de este tipo con lo que quedarán
tocadas cuantas figuritas existan en un radio que an-
teriormente se haya estipulado según la clase de bomba
que haya sido la descubierta, asimismo, si la ficha
20 vuelta tiene la señal correspondiente a una mina, será
tocada la ficha que ocupe lugar similar en el table-
ro del que en ese momento haya jugado.

Al objeto de facilitar estas operaciones, las
filas y columnas del tablero irán numeradas, teniendo
25 por tanto cada lugar del tablero unas coordenadas fi-
jas marcadas por su correspondiente fila y columna.

El jugador que anteriormente logre eliminar la
totalidad de las fichas del adversario será el gana-
dor, pudiéndose jugar cuantos quieran a un tiempo,
30 siempre que cada jugador esté provisto de su corres-

• 67112



pondiente tablero y juego de figuras.

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

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.

10 , NOTA

Se reivindican como propios y nuevos para que sean objeto de registro de un Modelo de Utilidad en España, por veinte años, los puntos siguientes:

15 1.- Un juego de mesa, caracterizado por estar constituido por una serie de tableros en los que se han practicado taladros en filas y columnas para inserción en ellos de unas fichas provistas de pivotes para el acoplamiento de las mismas en los citados taladros y permitiendo el giro de dichas fichas sobre ellos.

20 2.- Un juego de mesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque las fichas presentan sobre los pivotes una base y sobre ella un plano vertical, en el que en una de sus caras se ha marcado una señal y en la contraria se ha dejado en blanco.

25 3.- Un juego de mesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque las señales marcadas en el plano de la ficha siguen un código marcado a fin de que cada una de ellos tenga una representación de un instrumento bélico naval, terrestre o aé-

30

•67112



reo.

4.- Un juego de mesa, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado porque cada jugador coloca las fichas con la cara marcada hacia él, dejando hacia el adversario la cara en blanco, a fin de que cuando éste las vuelva al azar no sepa que figura es la representada en ella, obteniéndose distintas vicisitudes en el juego en función de la correspondiente figura vuelta.

10 5.- Un juego de mesa, según las reivindicaciones 1, 2, 3 y 4, caracterizado porque cada jugador es poseedor de un tablero y un juego de fichas en igual número y marcas que los demás, habiéndose previsto una pantalla entre los tableros para favorecer la colocación de las fichas a voluntad sin permitir la observación al adversario.

15 6.- UN JUEGO DE MESA.

20 Todo conforme se describe en la memoria que antecede, se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos a ella y se reivindica en su Nota.

Esta memoria consta de seis hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

Madrid, 7 JUL. 1958

Alejandro Campos Ramírez

P. A.

ERNESTO BOTELLA MONTOYA
P. P.

Juan

67412



1 JUL 1958

FIG.1

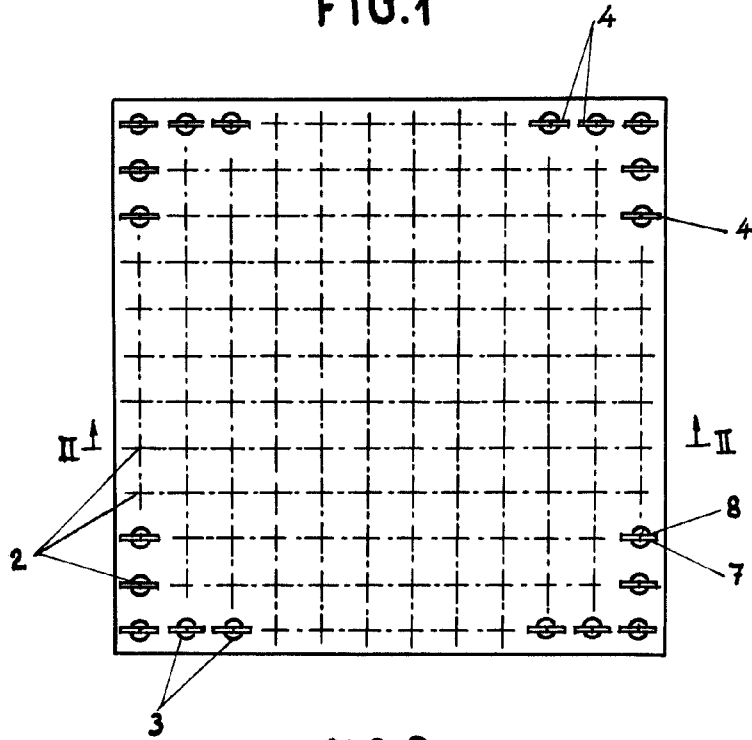


FIG.2

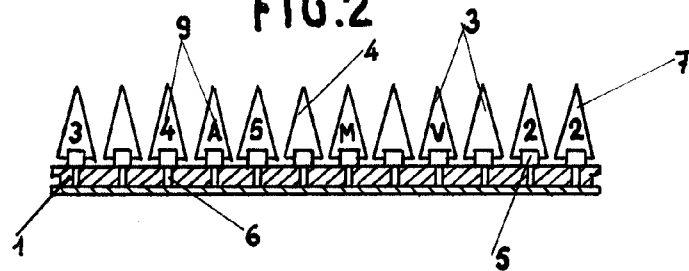
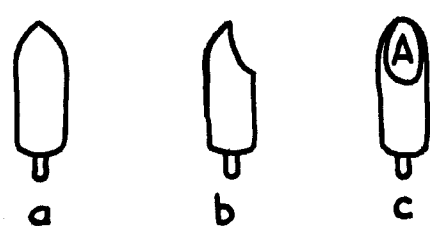


FIG.3



ESCALA VARIABLE

Madrid da 50 de 19

P. A.

ENRIQUE BOSELLA MONTROYA