



88211

M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

para "UN JUEGO DE SALON DE SOBREMESA", a favor de la razón social INDUSTRIAL QUESERA MENORQUINA, S.A., domiciliada en MAHON (Menorca).

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de salón de sobremesa.

Son conocidos los juegos denominados de la oca, y otros similares en los cuales, mediante dados o números de la suerte se va siguiendo un trayecto de casillas en espiral hacia una central. En este trayecto solamente se materializan diversos accidentes propios de la vida cotidiana con sus avances, castigos y detenciones.

Sin embargo, la imaginación infantil ya está acostumbrada a leer y comentar sucesos que antes eran desconocidos,



88211

tales como viajes interplanetarios, exploraciones peligrosas, etc. Para estas interpretaciones ha de responder un criterio especial en la realización del tablero de juego y en las representaciones y detalles gráficos en concordancia con el fin que se propone el juego.

5.

El tablero de juego responde a una organización integrada por órdenes horizontales de casillas, comenzando la numeración en una casilla inferior que generalmente forma un escalón marginal en el que entran también otras casillas.

10.

En el plano del encasillado, se encuentran representados los momentos posibles que interpreta el juego, tales como un cohete en ascensión, un cohete en caída, una interrupción de la trayectoria por causa de un meteorito o de un fantástico marciano etc.

15.

Asuntos similares corresponden a exploraciones sobre y bajo tierra. El juego se inicia por sorteo, según es norma general y en las posibles casillas con que puede encontrarse el jugador existen las indicaciones de ascenso rápido, descenso rápido, posible ataque, derribado, etc., que ocasionan los pasos a ordenes de casillas superiores, o descenso a intermedias o finalmente hasta la línea inferior, reproduciéndose así una serie de vicisitudes que no son posibles en los juegos ordinarios actuales.

20.

Con el fin de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

25.

En el dibujo:

30.

la figura 1, muestra una parte de un tablero de juego, previsto para excursiones ideales en bosques y cuevas.

La figura 2, indica analogamente un tablero propio para



el juego de viajes estratosféricos. 88211

5. Como se indica en el modelo, el tablero 1, comprende en sus casillas unas representaciones especiales, tales como escalas para ascensiones, peldaños para descensos, ataques por monstruos, etc., indicados respectivamente en 2 - 3 - 4 -, en cuyos puntos, el jugador pasa de repente a casillas muy elevadas o a casillas muy bajas, dentro de la índole general de la excursión ideal prevista.

10. En la figura 2, se indica un juego de tipo de viaje estratosférico, en donde existen casillas con cohetes elevándose 5, casillas con ataques por marcianos 6 y 7 o bien el alcance de un astro 8. En estas u otras similares se producen los ascensos y los descensos, desde un orden de casillas a otros más bajos, siempre dentro de la idea general del viaje simulado que representa el juego.

15. El aliciente que proporciona este juego es nuevo y agradable para la mente infantil, constituyendo el tablero una novedad con respecto de lo ya conocido en este tipo de juegos.

20. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas, que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo para la descripción, pudiendo ser construido en cualquier tamaño y configuración con los materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

25.



N O T A

88211

Descrito el objeto y utilidad de la invención lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

5. 1. Un juego de salón de sobremesa, de la clase que comprende un encasillado numerado y una ficha situada por sorteo inicialmente, caracterizado esencialmente, por el hecho de que la numeración de las casillas, que empieza por la parte inferior, se sucede en órdenes paralelos de casillas numeradas de tal suerte que de un orden al siguiente corresponde aumento en la numeración, comprendiéndose en el tablero signos y figuras tales que responden a determinados fines o actividades, como son de exploración terrestre, marítima, atmosférica, con los consiguientes contratiempos debidos a la presencia de obstáculos, o a facilidad de continuación según cada caso.
10. 2. Un juego según la anterior reivindicación, caracterizado por presentar en sus casillas medios propios para excursión terrestre, tales como escaleras, bajadas con escalones, enanos de los bosques y otras circunstancias que van guiando al jugador, según la idea general que corresponde al juego mencionado.
15. 3. Un juego según la reivindicación 1 en el que el tablero correspondiente a actividades estratosféricas comprende representación de cohetes, astros, seres fantásticos, habitantes de otros mundos, todo influyendo en la marcha del juego, sea ascendiendo rapidamente de un orden de casillas al
- 20.
- 25.



88211

que ocupa situación mas alta, sea para caer desde éstas a las mas bajas, siguiéndose con ello de una manera racional las peripecias del ficticioso viaje estratosférico.

4. Un juego de salón de sobremesa.

5. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 13 JUL. 1961

INDUSTRIAL QUESERA MENORQUINA, S.A.

P.a.

JAIÑE ISERN MIRALLES

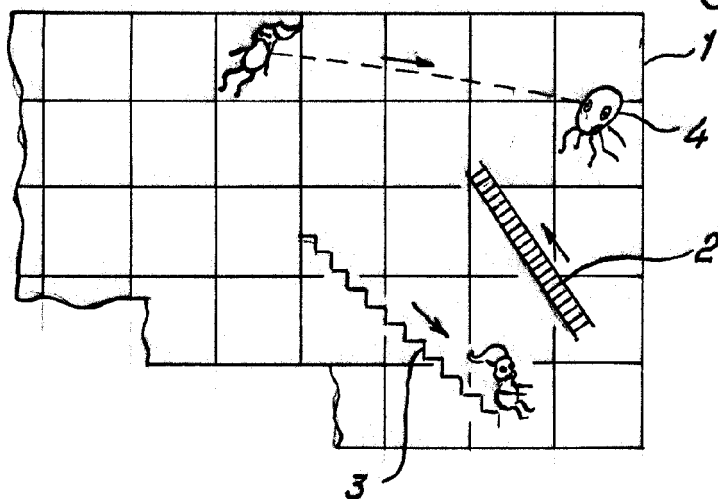
P. P.

AR/vf.

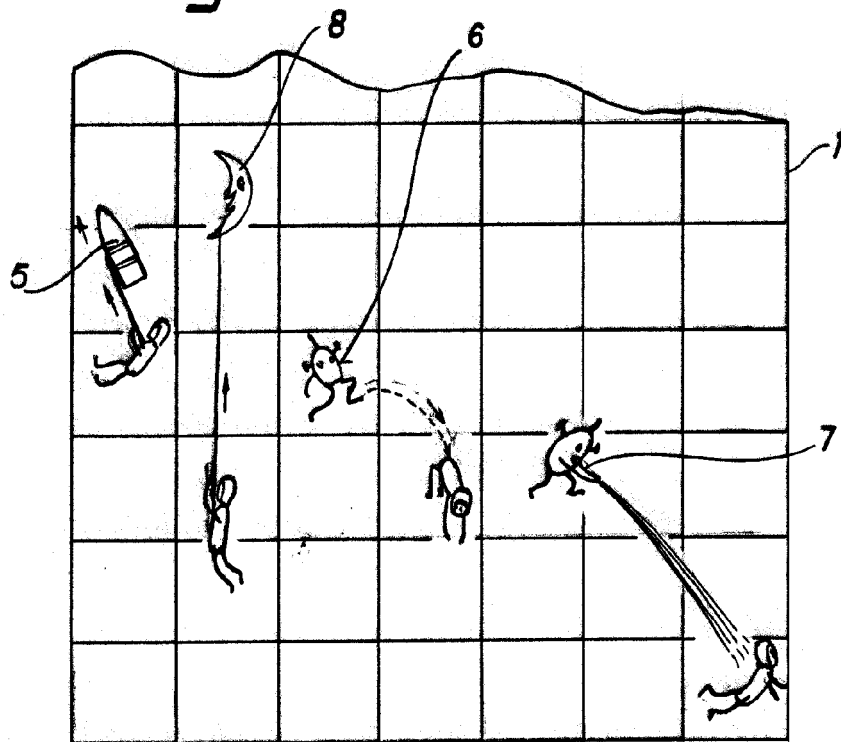


*Fig. 1*

88211



*Fig. 2*



Madrid 13 JUL. 1961  
p.p. Jaime Isern