

7499

97499

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA, A FAVOR DE DON JOAQUIN FRIAS VIVANCO, DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA, RESIDENTE EN MADRID (ESPAÑA) Bretón de los Herreros, 54-2º D

s o b r e:

"JUEGO DE ENTRETENIMIENTO PARA SOBREMESA"

~~XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX~~

5 Con la presente solicitud se trata de proteger un juego de entretenimiento para sobremesa, con el cual dadas sus características y pormenores se consigue un mayor entretenimiento que con los que en la actualidad existen, dado lo variado e interesante del motivo que proporciona el mismo.

Este juego que también puede considerarse como juguete ha sido ideado con el propósito de lograr un entretenimiento, y satisfacer "imaginativamente" el deseo común femenino de "ir de compras".

10 Su mecánica sencilla, pero ingeniosa, los elementos de que consta y sus grandes variantes, consiguen distraer plenamente, al mismo tiempo que hacen pensar y razonar a los participantes en él.

97499

En esencia el juego consiste en obtener o adquirir un total de veinticuatro artículos, en un recorrido a través de la Ciudad, con las alegrías y problemas de una tarde de compras.

5 El juego es ejecutado sobre un tablero que más adelante se describirá y colaborando conjuntamente una serie de elementos que también serán descritos a continuación.

10 Para mejor comprensión de la descripción que sigue, se adjuntan dibujos a los cuales se hará constante referencia a lo largo de la misma, siempre a título de ejemplo no limitativo.

La figura 1ª, es una vista en planta esquemática del tablero sobre el cual se practica el juego.

15 La figura 2ª, es una representación por el reverso de una de las muchas tarjetas que se emplean, pues por la otra cara lleva impreso el comercio a que corresponde cada una.

La figura 3ª, es una vista en planta de los cartones empleados, con sus divisiones correspondientes donde se colocarán los artículos que se vayan adquiriendo.

20 La figura 4ª, es un fragmento de uno de los cartones o superficie que alberga los artículos, representados por fichas circulares con el dibujo de los artículos y su nombre.

25 Consiste la presente invención en un juego de entretenimiento para sobremesa, caracterizado porque está constituido por un tablero (1) de forma cuadrada, dividido en sus bordes (2) por una pluralidad de recuadros (4) en donde va escrito en cada uno de ellos su significado.

30 En la parte central del tablero (1) hay cinco espacios (8-10) enmarcados (7-9) con el nombre del comercio correspondiente, que puede ser "modas-perfumeria-joyeria-sapateria y bazar".

Asimismo consta de una pluralidad de tarjetas (10') donde

5 en una de sus caras, la principal, figura el nombre del comercio al cual corresponde, por ejemplo "modas", y en la otra cara el valor que representa (11), por ejemplo un "vestido", teniendo que colocar estas tarjetas ordenadas y agrupadas por montones en el tablero y en los espacios (8-10) correspondientemente, denotando cada grupo de tarjetas un distinto color para su mejor agrupación.

10 Igualmente consta de unos cartones (12), cuyos bordes son divididos en una pluralidad de casilleros (13), uno para cada artículo, donde se irán colocando los artículos que se vayan adquiriendo. Constan de un recuadre (14) para determinarlos. Los artículos están representados por unas fichas (17) situadas y agrupadas en unos cartones (15) en sus correspondientes orificios, que una vez desprendidas de los mismos se irán agrupando en el almacén, cuyas veces lo hace la tapa
15 del estuche del juego, para lo cual va impresa con círculos y los nombres de los artículos.

20 Por último hemos de citar la existencia de unos peones -no representados- en diferentes colores y que representan en el juego a los participantes, y un dado de los conocidos, avanzando por los recuadros (4) del borde (2) a tenor de los puntos que salgan al tirar el dado, con las consabidas incidencias que se limitan a las reglas del juego.

25 Si bien la forma de ejecución aquí descrita constituye aplicación preferente de la presente invención, podrán introducirse modificaciones de forma y de detalle sin que por ello varíe la esencialidad de la misma, la cual se reivindica en la siguiente

N O T A

30 En resumen; la presente solicitud recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

1º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, caracterizado porque está constituido por un tablero dividido en sus bordes por una pluralidad de recuadros en donde va escrito en cada uno de ellos su significado.

5 2º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado porque en la parte central del tablero hay cinco espacios enmarcados con el nombre del comercio tales como modas, perfumería, joyería, zapatería y bazar.

10 3º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque consta de una pluralidad de tarjetas donde en una de sus caras, la principal, figura el nombre del comercio al cual corresponde, y en la otra cara el valor que representa, teniendo que colocar
15 estas tarjetas ordenadas y agrupadas por montones sobre el tablero de juego en sus espacios ya citados, denotando cada grupo de tarjetas un distinto color para su mejor agrupación.

20 4º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque consta de unos cartones cuyos bordes son divididos en una pluralidad de casilleros, uno para cada artículo, donde se irán colocando los mismos al ser adquiridos.

25 5º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los artículos están representados por fichas circulares agrupadas sobre cartones-soporte, llevando cada ficha el nombre y dibujo del artículo.

30 6º.-Juego de entretenimiento para sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque se emplean unos peones como representativos de los participantes y un dado, avanzando por los recuadros del borde del tablero a tenor de los puntos que salgan al tirar el dado, con las consabidas inci-

97499

dencias que se limitan a las reglas del juego, habiéndose conseguido con todo ello el objeto principal del juego como es el ir de compras.

7º.-JUEGO DE ENTRETENIMIENTO PARA SOBREMESA.

5 Según se describe en la presente memoria que consta de cinco hojas escritas a máquina y dibujos.

Madrid, 6 FEB. 1963

A handwritten signature in black ink, consisting of several vertical and diagonal strokes, positioned below the date.



FIG.1

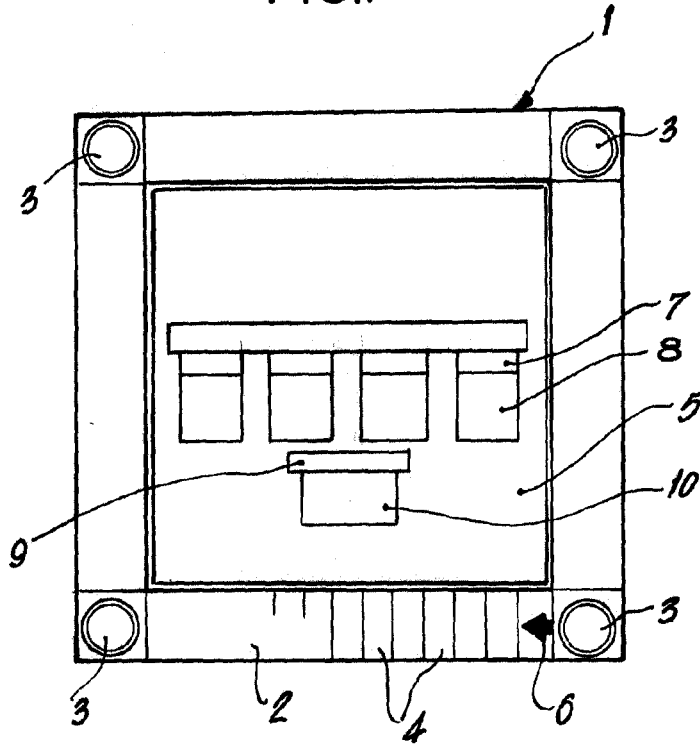
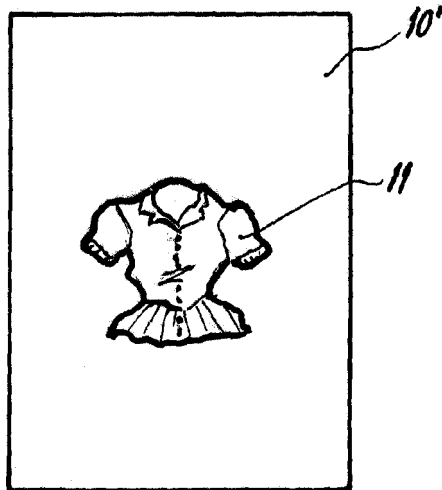


FIG.2



ESCALA VARIABLE
Madrid, Co. 6 FEB. 1963 de 19.....

97499



FIG.3

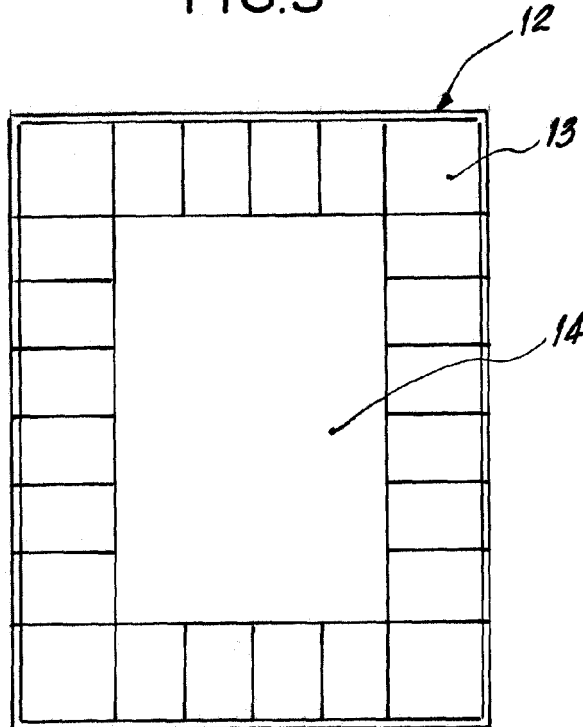
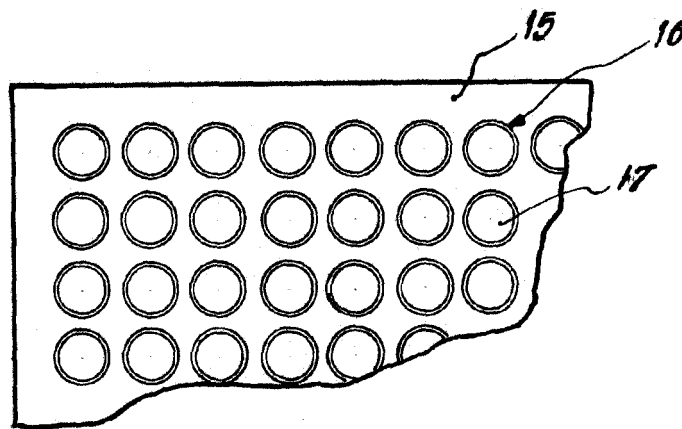


FIG.4



ESCALA VARIABLE
Madrid, de 8 FEB. 1953 de 19...