

135134-2



Procede de la Patente de Invencion nº 335.881.

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: MICHEL A. GUENAT

RESIDENCIA: 1, rue de la Fontaine - GENEVE -

SUIZA,

ENUNCIADO: "JUEGO DE SOCIEDAD"

Prioridad: Patente suiza n.º 832/66 del 21-1-66

R/G.

135134



- 2 DIC. 1957

5

El presente invento tiene por objeto un juego de sociedad que comprende un soporte provisto de un trazado sobre el cual deben evolucionar los peones atribuidos a los jugadores y de medios para la determinación del avance de estos peones sobre el trazado.

10

Tales juegos son bien conocidos: citaremos, por ejemplo, el juego de la oca y el monopolí, cuya presentación ha evolucionado considerablemente en el transcurso del tiempo pero cuyo esquema sobre el cual son establecidos no ha cambiado en absoluto y es, por varios motivos, inadaptable a la mentalidad y a los deseos de los jóvenes de hoy.

15

El presente invento se propone modificar tales juegos de manera que se adapten al gusto actual y tiene por objeto un juego de sociedad del género indicado anteriormente, caracterizado por el hecho de que el trazado dispuesto sobre el soporte comprende una representación del globo terrestre, una serie de pistas cerradas que rodean dicho globo sobre las cuales se disponen marcas que corresponden a las posiciones por las que deben pasar y/o ocupar los peones a medida que avanzan en sus evoluciones sobre dichas pistas, reuniéndose por lo menos dos segmentos de pista en un punto determinado del globo y una pista cerrada determinada, estando asociadas ciertas marcas trazadas sobre las pistas a una indicación característica de una desviación obligada de la trayectoria seguida por un peón sobre una pista determinada hacia otra pista cuando este peón cae en una de dichas marcas.

20

25

30

El dibujo adjunto representa, a título de ejemplo, una forma de ejecución del objeto del presente invento:

135134



-2

La figura 1 muestra el trazado sobre el cual evolucionan los peones del tipo ilustrado en la figura 2, que se presentan bajo la forma de pequeñas naves espaciales.

5

Este trazado comprende una representación del globo terrestre T, que se presenta, por ejemplo, bajo la forma de un casquete que sobresale del plano del trazado, una representación de un planeta L, que, en el ejemplo considerado, es la luna, una serie de pistas cerradas sobre sí mismas, p_1 , p_2 , p_3 , p_4 y p_5 , constituidas por elipses cuyo foco coincide con el centro del círculo que representa el globo T. La pista p_5 rodea al mismo tiempo a las pistas p_1 a p_4 , las cuales rodean a su vez al globo T y a la representación del planeta L.

10

15

Las pistas p_1 a p_5 representan otras tantas órbitas, sobre las cuales pueden ser movidos por los jugadores peones similares al de la figura 2, los cuales representan y tienen el aspecto de una cabina espacial.

Estas pistas disponen de tres tipos diferentes de marcas:

20

- m_1 , formadas por un triángulo ennegrecido;
- m_2 y m_3 , constituidas por un círculo mitad blanco y mitad negro, cada una de las cuales tiene asociada una flecha f_1 o f_2 , dirigida desde la marca considerada hacia la marca más próxima a ella moviéndose en el sentido horario, la cual está dispuesta sobre otra pista, exterior o interior, con respecto a la pista sobre la cual están dispuestas las marcas m_2 o m_3 .

25

30

Las flechas f_1 y f_2 están destinadas, en efecto, a indicarle al jugador cuyo peón ha llegado a una marca m_2 o m_3 que debe continuar su juego desviando la trayectoria



135134

-2 D

de su peón en dirección a una pista dispuesta al exterior o al interior de aquélla sobre la cual se movía hasta entonces.

5 En ciertos casos, un jugador podrá muy bien descender dos pistas en dirección al globo T (caso representado a la derecha, en la parte baja del dibujo), o, por el contrario, subir dos pistas en dirección opuesta (caso no representado pero posible en una variante).

10 El trazado ilustrado en el dibujo comprende una zona M, formada por una banda rayada, en la cual están comprendidas diferentes marcas m_1 : esta zona representa una porción del espacio celeste en la cual circula un número relativamente importante de meteoritos de toda naturaleza. Las reglas del juego prevén que todo peón de un jugador
15 condenado a detenerse en una de las marcas m_1 comprendidas en esta zona obligará a dicho jugador a dejar pasar una mano del juego, durante la cual sus adversarios podrán hacer avanzar a sus peones.

20 Sobre el trazado de la figura 1 se ha representado una zona N, llamada zona de noche, en la cual están situadas diferentes marcas m_1 , m_2 o m_3 de las órbitas p_1 a p_5 . De acuerdo con las reglas del juego, todo peón que se detiene en esta zona no podrá volver a salir de ella más que avanzando un número de pasos igual a la mitad del que
25 estaría autorizado a avanzar. Veremos a continuación qué criterios dictan el avance de los peones sobre el trazado.

El círculo S, visible a la izquierda de la órbita p_4 , representa una estación espacial, a la cual se accede cuando un peón oae en la marca m_1 .

30 El juego que se describe en el invento lleva ade-

135134



- 2 DIC. 1964

más una serie de fichas (no representadas) que deben ser portadas por los peones de los jugadores o hacia la estación S o hacia el planeta L.

5

La importancia del avance de los peones de los jugadores sobre las pistas p_1 a p_5 puede determinarse por cualquier medio adecuado en el que intervenga el azar, bien por medio de dados lanzados sobre la mesa, de cartas sacadas a la ventura, de bolas que se echan sobre una pista numerada, como la de la ruleta, por ejemplo, o bien por medio de una perinola con sus caras numeradas.

10

Los dados podrán tener, ventajosamente, un número de caras superior a seis, pudiendo llegar, por ejemplo, hasta doce.

15

Cada jugador juega simultáneamente con dos peones por lo menos, a cada uno de los cuales se le atribuyen una o varias fichas que deben ser conducidas, o hacia la estación satelizada S, o hacia la luna L.

20

El jugador cuyos peones han logrado liberarse los primeros de sus fichas volviendo luego a la tierra, es el que gana.

25

Cuando un jugador llega a la luna L con un peón, tiene derecho, por ejemplo, a quitarle un peón a su adversario, el cual no puede hacer regresar a la tierra al peón que le queda hasta que éste haya llegado varias veces a la estación S. El número de visitas a dicha estación puede ser de dos o más, según el caso.

30

Cuando el peón de un jugador llega a una marca m_1 , m_2 o m_3 ya ocupada por un peón adversario, éste debe dejar pasar una mano del juego.

Los jugadores son libres de mover alternativamen-

135134



te uno u otro peón de los que disponen, de acuerdo con la "estrategia" del juego que deseen desarrollar.

5

El juego comienza en el punto A, es decir, en una extremidad de una pista de lanzamiento l_1 que une este punto con la pista orbital p_2 : el movimiento de un peón sobre esta pista l_1 corresponde a la trayectoria de puesta en órbita de una cápsula espacial.

10

El lanzamiento fracasa si el azar da un resultado igual a 1 al jugador que hace avanzar su peón a partir de A: un tal resultado lleva, efectivamente, a dicho peón a la marca B, a la cual está asociada la flecha b que indica precisamente que el peón - o la cápsula que éste representa - cae al mar.

15

Un peón no puede volver al globo terrestre más que si consigue llegar a una de las marcas M_1 y M_2 .

En el primer caso, el regreso al globo terrestre está considerado como valedero, porque el peón o la cápsula caen al mar: este peón ha terminado por consiguiente su periplo y queda eliminado del juego.

20

En el segundo caso, M_2 , el peón cae en un continente, admitiéndose entonces que el regreso a tierra ha fallado y el jugador deberá lanzar un nuevo peón desde A provisto de las fichas que debe llevar a la estación S.

25

El interés de este juego puede ser aumentado previendo, por ejemplo, que todo jugador cuyo peón cae donde está el peón de otro jugador tiene derecho a liberarse de una ficha, que deberá conducir este último a S.

30

El juego representado, puede, naturalmente, ser objeto de numerosas variantes de ejecución, en sus elementos o en sus reglas, que pueden modificarse según que el

- 7 -
135134



- 2

1 juego esté destinado a niños o a adultos.

Se ve inmediatamente el beneficio que pueden sacar los participantes, aunque no sea más que en el orden didáctico o en el de la diversión pura.

5 En resumen, el Modelo de Utilidad que se solicita deberá recaer sobre las siguientes:

10

15

20

25

30



REIVINDICACIONES

- 5 1. Juego de sociedad que comprende un soporte que lleva un trazado, sobre el cual deben evolucionar unos peones atribuidos a varios jugadores, y medios para determinar el avance de estos peones sobre el trazado, caracterizado por el hecho de que dicho trazado comprende una representación del globo terrestre, una serie de pistas cerradas que rodean dicho globo, sobre el cual se disponen marcas que se corresponden con ciertas posiciones por las que deben pasar y/o que deben ocupar los peones a medida que avanzan en sus evoluciones por las pistas, reuniéndose por lo menos dos de los segmentos de pista en un punto determinado del globo, y una pista cerrada determinada, estando asociadas algunas de las marcas trazadas sobre las pistas a una
- 10 indicación característica de una desviación obligada de la trayectoria seguida por un peón sobre una pista determinada hacia otra pista cuando este peón cae en una de dichas marcas.
- 15 2. Juego de sociedad caracterizado por el hecho de que los peones tienen la forma de naves espaciales.
- 20 3. Juego de sociedad caracterizado por el hecho de que el trazado sobre el cual evolucionan los peones comprende una representación de otro planeta, envolviendo simultáneamente una de las pistas cerradas la representación del globo terrestre y la de dicho planeta.
- 25 4. Juego de acuerdo con las reivindicaciones 1 y 3, caracterizado por el hecho de que dichas pistas cerradas son elípticas y cofocales.
- 30 5. Juego de acuerdo con las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado por el hecho de que la pista cerrada

135134

-2 DIC



que envuelve al globo terrestre y al planeta es la que ocupa la posición más exterior.

5

6. Juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que dicho trazado comprende una representación característica de una estación espacial conectada por medio de un segmento de pista por lo menos a una de las pistas cerradas.

10

7. Juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que por lo menos una parte de la superficie del soporte que rodea la representación del globo terrestre lleva un trazado que representa una zona del cielo recorrida por los meteoritos.

15

8. Juego de acuerdo con las reivindicaciones 1 y 4, caracterizado por el hecho de que el número de marcas dispuestas sobre las diferentes pistas elípticas aumenta con la distancia que separa a dichas pistas de la representación del globo terrestre a la que rodean.

20

9. Juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que dos rectas tangentes a la representación del globo delimitan sobre la parte del soporte que rodea a dicha representación una zona característica de la parte del cielo sumida en la noche y otra en la cual reina el día.

25

10. Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: " JUEGO DE SOCIEDAD".

30



135134

-2 D

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de diez páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 20 enero 1.967

BERNARDO UNGRIA
P.P.

5

5

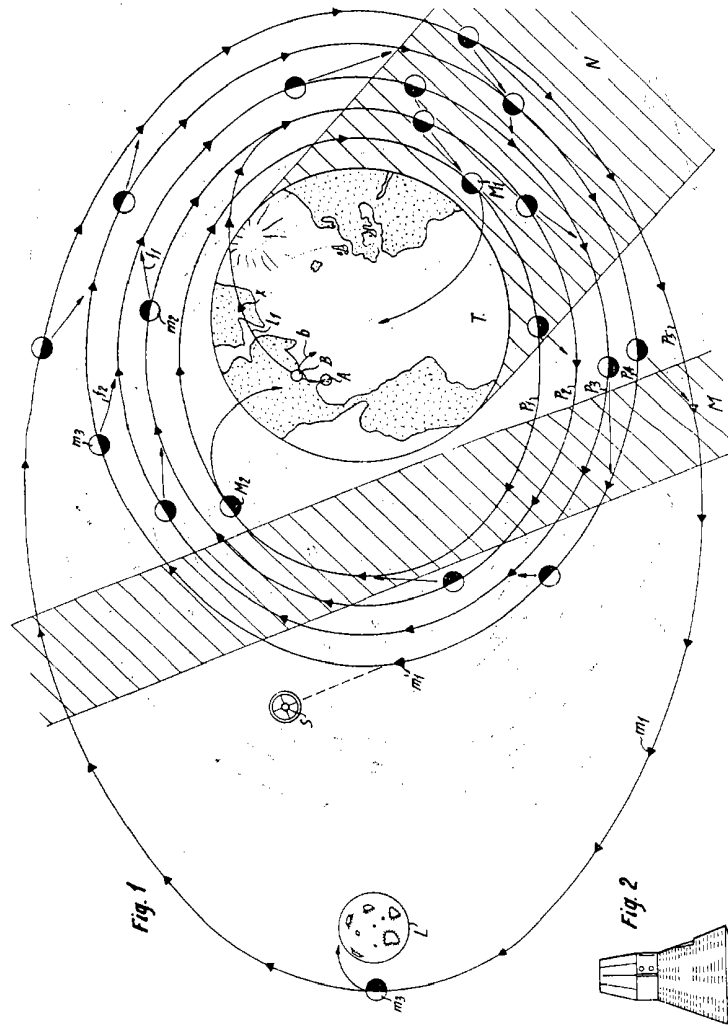
10

15

20

25

30



REPUBLICA DE CHILE
 MINISTERIO DE AGRICULTURA
 BOLETIN N. 1000
 1911