

136155

13 FEB.



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de modelo de utilidad por veinte años, para España y sus Posesiones, por

JUEGO DE MESA INFANTIL.

Solicitante : D. Feliciano FRIAS VIVANCO  
Nacionalidad : Española  
Residencia : Madrid  
Domicilio : Avenida del Generalísimo 66

-----



## MEMORIA DESCRIPTIVA:



5 El presente modelo de utilidad recae sobre un juego de mesa infantil, apto para ser utilizado por varios jugadores, y que ofrece unas características de novedad en toda su estructuración y forma de juego, que lo hacen diferente a todos los tipos de juegos conocidos, y le dan unas especiales características de interés y novedad.

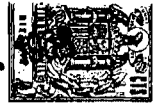
10 Para mejor comprensión de esta memoria, se acompaña una hoja de dibujos en la que de manera esquemática se representa, a título de ejemplo no limitativo, el tablero del juego, fichas y dados.

15 De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, el juego consta de un tablero o superficie de juego, (T) que está bordeado por una banda periférica de encasillados (1) numerados desde el uno hacia su totalidad a partir de un punto (P) de partida, y a excepción de los recuadros o casillas de los ángulos (S) del tablero, que llevan una indicación equivalente a "saldo" o "rebajas" y que tienen un determinado valor en el juego.

20 En el centro del tablero van dispuestos una serie de espacios (2-2') destinados a la colocación de tarjetas o fichas representativas de diversos artículos, como por ejemplo "cartera", "bombones", "juguete", "viajes", etc., etc., todo ello dentro del más amplio campo de la fantasía y sin limitaciones; asimismo, en el centro va un espacio  
25 aislado para una serie de tarjetas de cambio.

30 Cada cierto número de casillas (1) del recuadro o marco del tablero, antes citadas, va una con la misma indicación que figura en uno de los citados espacios (2-2') o recuadros del tablero. En cada uno de éstos van tarjetas correspondientes a un mismo artículo.





Adicionalmente se emplean las fichas (3) mencionadas de las que cada jugador tiene una cuya finalidad se explicará más adelante, y unos dados, preferentemente en número de tres, dos de ellos con la numeración del 1 al 6 y otro con los signos "+" y "-". El número de jugadores es preferentemente de cuatro.

Cada uno de ellos se provee de una "ficha almacén" (3) antes mencionada, en las que van representadas los mismos espacios y artículos que figuran en las casillas o espacios (2-2') centrales del tablero, para que éstas, a medida de las tiradas de dados en la forma que luego se explicará, vayan siendo llenadas por los artículos de dichos espacios del centro del tablero y gane el juego aquél jugador que antes llene totalmente su ficha de juego (3) o ficha-almacén.

Cada jugador desarrolla su juego con un pequeño peón o ficha (no representado) que representa al propio jugador y que, a medida de las tiradas consecutivas de los dados (4) se mueven por la línea marginal de recuadros (1) del tablero (T) de juego.

Respecto a la forma de juego, es la siguiente: Cada jugador hace una tirada de dados, y avanza tantas casillas marginales (1) como números salgan en la tirada. Si su ficha, que avanza por las mismas, cae en una de las casillas que denominaremos "casillas-producto" por corresponderse la indicación de la misma con cualquiera de los productos o géneros que hay en las casillas de los espacios centrales (2-2') del tablero, retirará de la misma la ficha o tarjeta correspondiente y la colocará en su ficha-almacén (3). Respecto al dado con signos más y menos, es complementario de los demás dados y según salga en la tirada el signo + o el - el jugador avanzará o retrocederá tantos

13 FEB

136155



espacios como puntos sume la tirada; si cae en casilla-  
 ducto, pero sale el signo - en el dado correspondiente, no  
 podrá retirar nada de los casilleros o espacios centrales  
 (2-2'); no obstante este dado con los signos más y menos,  
 aunque se considera conveniente para aumentar el interés  
 del juego, no se considera imprescindible.

65

Quando el jugador posea en su tarjeta almeccn (3) un  
 producto determinado y en una tirada le corresponda otro  
 producto igual, se lleva una "tarjeta de cambio" de las  
 del centro del tablero, y cuando tenga tres de éstas (o  
 cualquier otro número convenido) las cambia por cualquiera  
 de los productos que desée, de las casillas centrales ci-  
 tadas, aunque sea de otros artículos.

70

Quando la ficha, en sus tiradas, caiga sobre uno de  
 los recuadros (s) que significan "saldo" o "rebaja", po-  
 drá llevarse el artículo que quiera, de los existentes en  
 cualquiera de los recuadros centrales (2-2').

75

Finalmente, si el jugador, dando la vuelta completa  
 al tablero, terminase su recorrido en el cuadro de salida  
 (P) tendría derecho a retirar, como premio, una de las lla-  
 madas "tarjetas de cambio".

80

Tras lo descrito sólo resta señalar que en el presen-  
 te modelo de utilidad caben cuantas variantes de realiza-  
 ción sean posibles y que lo descrito debe considerarse co-  
 mo un ejemplo a partir del cual caben cuantas combinacio-  
 nes sean factibles sin que se altere la esencia de la in-  
 vención.

85

-----

90

NOTA - Descrito suficientemente lo que antecede sólo res-  
 ta señalar que lo que se considera propio, nuevo y útil del  
 solicitante, es lo contenido en las siguientes:

-----  
 -----  
 -----



13

REIVINDICACIONES

95

1 - Juego de mesa infantil caracterizado por constar de un tablero con su superficie de juego, que setá bordeada por una banda periférica de encasillados numerados a partir del nº 1, que es el punto de partida, y a excepción de los recuadros de los ángulos, donde llevan una indicación que corresponderá a "saldo" o "rebaja" en las normas del funcionamiento del juego.

100

2 - Juego, según reivindicación 1ª caracterizado por que en el centro, aproximadamente, del tablero, van dispuestos una serie de espacios o casillas destinados a la colocación de unas tarjetas, iguales en cada espacio, pero distintas las de varios espacios entre sí, y que corresponderán a las indicaciones "cartera", "viaje", "bombones", "juguete", o similares.

105

110

3 - Juego, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque en el centro del tablero va otro encasillado o espacio destinado a "tarjetas de cambio".

115

4 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizado porque va complementado por una "ficha-almacén" por jugador, y por tres dados, dos de ellos con la numeración del uno al seis, y otro con las indicaciones "más" y "menos".

120

5 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 4 caracterizado porque de las casillas periféricas del tablero, cada cierto número de las mismas, va otra con la misma indicación que figure en uno de los espacios o casillas centrales del tablero, antes citadas.

125

6 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 5 caracterizado porque cada jugador va provisto de una llamada "ficha-almacén" en la que van representados los mismos espacios y los mismos productos que figuran en los casilleros

136155 13 FEB 1953



130

centrales del tablero, para que éstas, a medida que se vayan realizando las tiradas de dados, se vayan llenando con las fichas de dichos casilleros, que se retirarán cuando en una tirada de dados, la ficha, que cada jugador posee y que le representa en el juego, caiga en una de las casillas periféricas del juego que lleve la indicación de un producto de los que van en los casilleros o espacios centrales del juego y se corresponda con el mismo; ganando el juego aquél jugador que llene antes de productos su ficha-almacén.

135

7 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 6 caracterizado porque cada jugador desarrolla su juego con una ficha o peón, que le representa, y que, a medida de las tiradas de los dados, va recorriendo el encasillado periférico del tablero.

140

8 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 7 caracterizado porque, tras una tirada de dados, la ficha del jugador que la haya efectuado, avanzará por las casillas periféricas del tablero tantas casillas como sumen los puntos de los dados, con lo que, adicionalmente, el jugador, se acostumbra a esta elemental operación de cálculo.

145

9 - Juego, según reivindicación 8 caracterizado porque cuando docha ficha o peón cae en una "casilla-producto" el jugador retira de los casilleros centrales el producto que se indique en dicha casilla, y lo lleva a su ficha almacén.

150

10 - Juego, según reivindicaciones de 7 a 9 caracterizado porque el dado, antes citado, que lleva los signos "más" y "menos" complementa la jugada, y si sale un signo "mas" avanzará la ficha o peón del jugador, pero si sale un signo "menos" retrocederá tantas casillas como puntos marquen los dados, con lo que el pequeño jugador, además, se acostumbra a la elemental operación de resta.

155

73 FEB



160

11 - Juego, según reivindicación 10 caracterizado porque cuando el peón del jugador vaya a parar a un casillero-producto, si en el dado de signos le sale el negativo, no podrá retirar ningún producto de los casilleros centrales del tablero.

165

12 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 11 caracterizado porque cuando el jugador posea en su "tarjeta almacén" un determinado producto, y en las tiradas le corresponda otro igual, retirará del casillero central del tablero una "tarjeta de cambio" y cuando tenga varias de éstas, a convenir, las podrá cambiar por cualquiera de los productos que desée, de los que haya en los casilleros centrales del tablero de juego.

170

13 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 12 caracterizado porque cuando la ficha representativa de un jugador caiga en una de las casillas periféricas del tablero correspondiente a "saldo" o "rebaja" podrá llevarse cualquiera de los artículos existentes en los casilleros centrales del tablero de juego.

175

14 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 13 caracterizado porque si un jugador, al terminar el juego, dando la vuelta completa al tablero, le coincide la posición de su ficha con la de la casilla de partida, o sea, la casilla nº 1, puede retirar, como premio, una "tarjeta de cambio" de las antes citadas.

180

15 - JUEGO DE MESA INFANTIL.

185

- - -

136155 13

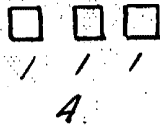
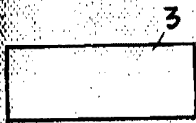
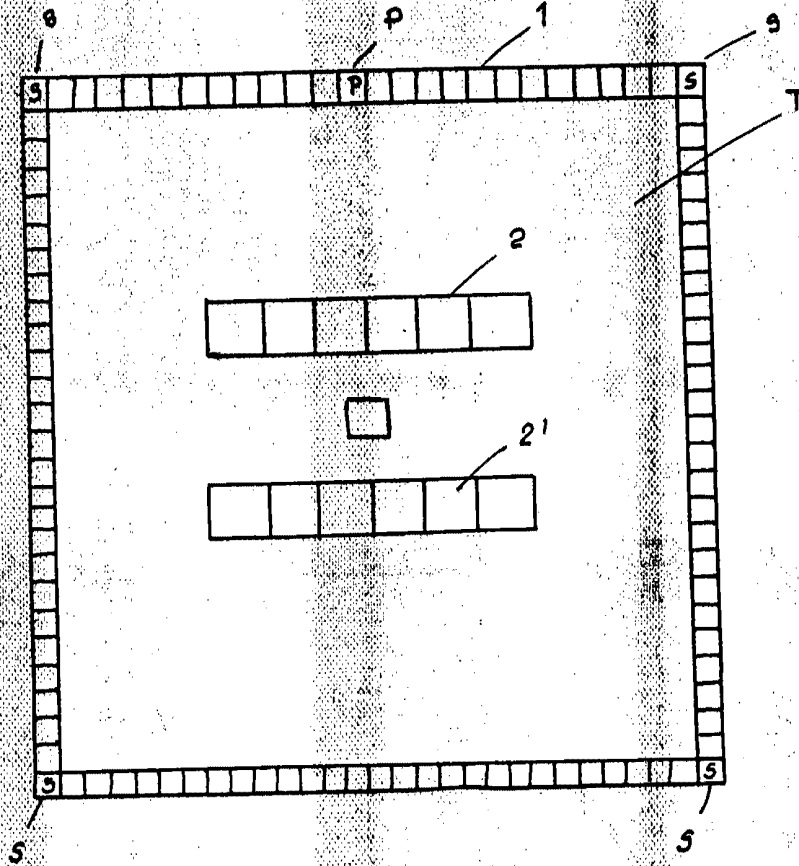


Todo según se describe en la presente memoria que consta de ocho hojas foliadas y escritas por una cara, con ciento ochenta y ocho líneas y dibujos anexos.

Madrid 13 febrero, 1968

p.a.

136155



MADRID 13 febrero 1968

ESCALA VARIABLE