

10-2-73

172423



ET, 1971

SECRETARÍA TÉCNICA
CLASIFICACIÓN
CLASE <u>A63</u>
SUBCLASE <u>F</u>

MODELO DE UTILIDAD  
por 20 años

a favor de D.FRANCISCO ROSSELLÓ PERICÁS, de nacionalidad Española, residente en Barcelona, Mercedes, 1, - - - - por: "JUEGO POLICIACO DE SOBREMESA".-----

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego policiaco de sobremesa que en lo que tiene de esencial se describe en ésta memoria y que se caracteriza por su amenidad, valor deductivo e ingenio que requieren de los jugadores, buscandoles un pasatiempo intelectualmente práctico y sumamente original y distraído.

Fundamentalmente se caracteriza en constar de un tablero, sobre el que están representados diversos aposentos de una vivienda, concretamente el salón, el dormitorio, el comedor, la cocina, el baño, el despacho, el vestíbulo y el garage, situados en los ángulos del tablero y en el centro de cada uno de sus lados y en el cual están además señaladas las posiciones correspondientes a seis fichas o peones de distintos colores, que representan, cada una de los siguientes personajes, el propietario de la



SEI. 1971

- viviendo, su secretaría, su ama de llaves, el mecánico y dos huéspedes, completando el juego, seis discos representando cada uno de ellos un arma distinta, a saber pistola, puñal, veneno, cuerda, hacha, y candelabro, un juego
20. de 20 cartas, seis representando los personajes sospechosos citados, ocho los aposentos donde ha podido tener lugar el presunto crimen que se trata de esclarecer, y seis representando las seis armas con que se ha podido cometer, completando el conjunto un dado y un sobre vacío, en el
25. que, secretamente y según reglas concretas, se introduce una carta de cada una de las tres categorías, depositándose en un recuadro denominado "detectives", situándose en el centro del tablero, consistiendo el juego, en el que pueden participar de tres a seis jugadores, en que
30. éstos deben adivinar, jugando según reglas concretas, por deducción eliminación y sentido común, quien es el asesino, donde se produjo el crimen y con que arma, siendo la respuesta concreta la representada por las tres cartas secretas depositadas en el sobre, en el recuadro central
35. del tablero, el cual en el resto de superficie no ocupada por los ocho aposentos y el recuadro central, está dividido en cuadrícula de tamaño adecuado al de los peones.

- La preparación y comienzo del juego consiste en situar los seis peones, que representan los sospechosos,
40. en los cuadrados correspondientes marcados con sus nombres, debiendo colocarse los seis sobre el tablero sea cual fuera el número de jugadores detectives, repartir a continuación los seis discos (presantas armas homicidas) entre los ocho aposentos a voluntad, colocar el sobre vacío encima del cuadro del dentro del tablero, dividir las
45. veinte cartas en tres grupos: Sospechosos, armas homicidas, aposentos, barajar cada grupo por separado, coger la



carta de arriba de cada uno (total 3 cartas), y cuidando que nadie las vea ponerlas dentro del sobre, para, a continuación mezclar y barajar bien, repartiendolas luego entre los detectives, una a una, cuidadosamente, para que no se vean, sin importar que algunos reciban una más que otros, adoptando cada detective el peón más cercano, que será el que usará durante el juego, y de modo que el que tenga el peón rojo siempre dará comienzo al juego sacudiendo y echando el dado, moviendo luego el peón hacia cualquier aposento el número de cuadro que haya marcado el dado, obrando de igual modo, el detective de su izquierda y así sucesivamente por turno, hacia la izquierda.

50. Cuando el peón de un detective haya entrado en un aposento éste podrá si quiere, manifestar una sospecha lo cual consiste en pronunciar el nombre de un sospechoso, un arma homicida y el aposento en el cual se ha introducido el peón, en cuyo momento el peón representado al sospechoso y el arma mencionada se colocarán dentro del aposento de la sospecha, que siempre tendrá que ser el que contenga el peón de detective que la manifestó.

60. Todos los peones tanto los que juegan como los que no (por no haber bastantes detectives), deberán ser considerados como sospechosos y tenidos en cuenta por los detectives al manifestar sus sospechas y un detective solo podrá manifestar una sospecha después de entrar el peón en un aposento, y no podrá manifestar otra hasta entrar el peón en otro aposento, a menos que salga y vuelva a entrar en el mismo, empleando para ello por lo menos dos turnos.

70. Si el peón de un detective fuera situado dentro de un aposento debido a una sospecha, cuando le llegue el turno podrá también manifestar su sospecha y en éste caso

172423

172423



80. no echará el dado ni tampoco moverá su peón.

Después de oída una sospecha el detective situado a la izquierda del que la manifestó examinará sus cartas para ver si tiene alguna de las mencionadas y de tener una o más enseñará solamente una al manifestante cuidando que

85. nadie más que él la vea, pero si no tuviera ninguna el turno pasará al detective de su izquierda que procederá de la misma manera y así sucesivamente, recordando siempre que de tener algún detective una o varias de las cartas mencionadas deberá enseñar al que sospechó y solamente a él una so-

90. la carta.

Cuando un detective crea saber la denominación de las tres cartas del sobre, durante su turno podrá hacer una acusación y entonces, cuidadosamente, para que nadie más que él las vea, mirará las tres cartas y de haber re-

95. suelto el caso, las enseñará a los demás y será el ganador, pero de resultar la acusación falsa, colocará de nuevo sobre y cartas en su sitio, no pudiendo ya mover más su peón pero quedará jugando solamente, para probar con sus propias cartas que las sospechas de los demás detectives

100. son falsas, pudiendo un detective hacer una acusación.

Si se desea mover el peón deberá hacerse antes de manifestar la sospecha y los detectives moverán sus peones el número de cuadrados que salga en el dado, pudiendo ocupar cualquier cuadrado libre del tablero pero movien-

105. dose solamente hacia adelante, atrás, derecha o izquierda pero no diagonalmente, produciendose la entrada de los

peones en los aposentos solamente por las puertas sin que puedan salir de ellos en el mismo turno (entrando se termina el movimiento) y se podrá entrar siempre que en el

110. dado salga un número superior al de los cuadrados que faltan recorrer, pudiendose salir por cualquier puerta.



Dos peones no podrán ocupar un mismo cuadrado, ni saltar uno por encima de otro, en un aposento podrá haber cualquier número de peones y armas.

115. Peones y armas transportados a un aposento debido a una sospecha, no serán después colocados en el sitio que ocupaban antes, los detectives jugarán sus peones desde su nueva posición.

120. En los aposentos de las esquinas hay pasajes secretos que permiten a los peones atravesar diagonalmente el tablero cuando les llegue el turno— en un solo movimiento sin que para ello tenga que usarse el dado.

125. Si se descubriera que un detective, al corresponderle probar falsa la sospecha de otro no le ha enseñado la carta será castigado a no poder sospechar más pero podrá hacer una acusación cuando orea conveniente.

- Aunque no se den reglas para el uso de notas, se sugiere que la mejor manera de jugar es usar un lápiz y poner una X frente a los nombre a medida que se vean en las cartas, con lo que si se usan las iniciales del detective que enseñe la carta y se procura recordar al que pruebe falsa la sospecha de un rival se tendrá mucho adelantado para ganar el juego.

130. Para mejor comprensión de cuanto antecede, y sin que ello signifique restricción alguna del modelo que nos ocupa en las figuras adjuntas y en todo lo que sigue nos vamos a referir a un ejemplo concreto del mismo.

La figura 1ª representa una vista del tablero de juego según la invención.

135. La figura 2ª representa tres peones de la colección de seis.

La figura 3ª representa la colección de fichas correspondientes a armas.

3:2:73

172423



145. La figura 4ª representa algunas de las cartas de la baraja de juego.

Según se observa en éstas figuras, el tablero -1- dispone de ocho aposentos -2e identificados en la figura por las letras A a H y un recuadro central -3-: El resto de la superficie del mismo está dividido en 150. cuadrícula -4- adecuado al tamaño de los peones "sospechosos" -5- (fig. 2ª). Las fichas -6- (fig. 3ª, sin disco que llegan el dibujo correspondiente al arma que representan y las 20 cartas -7- (fig. 4ª) llevan la inscripción y dibujo correspondiente, seis a los seis peones 155. sospechosos -5-, ocho a los ocho aposentos -2- del tablero y seis a las seis armas representadas por las fichas -6-.

Los seis sospechosos se sitúan respectivamente en los -11-, -12-, .....-15-, del tablero, y en los 160. cñtos de las esquinas correspondientes el A al dormitorio, E a la cocina, H al garaje y F al despacho existen sendos pasadizos secretos que comunican entre si cada dos aposentos diagonalmente opuestos, D representa el cuarto de baño y B el comedor.

165. No alterarán la esencialidad del presente Modelo de Utilidad, todas aquellas modificaciones de caracter secundario, como son formas y dimensiones generales, ni en general cuantas no supongan variación profunda y sustancial del juego descrito que se resume en 170. las siguientes:

REIVINDICACIONES:

1ª - Juego policiaco de sobremesa que esencialmente se caracteriza por constar de un tablero, sobre el que están representados diversos aposentos de una 175. vivienda, concretamente el salón, el dormitorio, el comedor,



- la cocina, el baño, el despacho, el vestibulo y el garage, situados en los ángulos del tablero y en el centro de cada uno de sus lados y en el cual están además señaladas las posiciones correspondientes a seis fichas o peones de distintos colores, que representan, dada uno de los siguientes personajes, el propietario de la vivienda, su secretaria, su ama de llaves, el mercánico y dos huéspedes, completando el juego, seis discos representando cada uno de ellos un arma distinta, a saber, pistola, puñal, veneno, cuerda, hacha y candela.
180. labro, un juego de veinte cartas, seis representando los personajes sospechosos citados, ocho los aposentos donde ha podido tener lugar el presunto crimen que se trata de esclarecer y seis representando las seis armas con que se ha podido cometer, completando el conjunto un dado y un sobre vacío, en el que, secretamente y según reglas concretas, se introduce una carta de cada una de las tres categorías, depositándose en un recuadro denominado "detectives", situándose en el centro del tablero, consistiendo el juego, en que pueden participar de tres a seis jugadores, en que éstos deben adivinar, jugando según reglas concretas, por deducción, eliminación y sentido común, quien es el asesino, donde se produjo el crimen y con que arma, siendo la respuesta concreta la representada por las tres cartas secretas depositadas en el sobre, en el recuadro central del tablero, el cual en el resto de superficie no ocupada por los ocho aposentos y el recuadro central, está dividido en cuadrícula de tamaño adecuado al de los peones.
190. 200.
205. 2<sup>a</sup> - Juego policiado de sobremesa, según la reivindicación anterior en que la preparación y comienzo del juego consiste en situar los seis peones, que representan los sospechosos, en los cuadrados correspondientes marcados con sus nombres, debiendo colocarse los seis sobre el tablero sea



210. cual fuera el número de jugadores detectives, repartir a continuación los seis discos (presuntas armas homicidas), entre los ocho aposentos a voluntad, colocar el sobre vacío encima del cuadro del centro del tablero, dividir las veinte cartas en tres grupos: Sospechosos, armas homicidas, aposentos, barajar cada grupo por separado, coger la carta de arriba de cada uno (total tres cartas), y cuidando que
215. nacie las vea, ponerlas dentro del sobre, para a continuación mezclar y barajar bien, repartiendolas luego entre los detectives, una a una, cuidadosamente, para que no se vean, sin importar que algunos reciban una más que otros, adoptando cada detective el peón más cercano, que será el que
220. usará durante el juego, y de modo que el que tenga el peón rojo siempre dará comienzo al juego sacudiendo y echando el dado, moviendo luego el peón hacia cualquier aposento el número de cuadros que haya marcado el dado, obrando de igual modo, el detective de su izquierda y así sucesivamente
225. por turno, hacia la izquierda.

- 3<sup>a</sup> - Juego policiaco de sobremesa, según reivindicaciones anteriores en que, cuando el peón de un detective haya entrada en un aposento éste podrá si quiere, manifestar una sospecha, lo cual consiste en pronunciar el
230. nombre de un sospechoso, un arma homicida y el aposento en el cual se ha introducido el peón, en cuyo momento el peón representando al sospechoso y el arma mencionada se colocarán dentro del aposento de la sospecha, que siempre tendrá que ser el que contenga el peón de detective que la
235. manifestó.

4<sup>a</sup> - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que todos los peones tanto los que juegan como los que no (por no haber bastantes detectives) deberán ser considerados como sospechosos y te-



SEI. 1974

240. nidos en cuenta por los detectives al manifestar sus sospechas y un detective solo podrá manifestar una sospecha despues de entran el peon en un aposento, y no podrá manifestar otra hasta entrar el peón en otro aposento, a menos que salga y vuelva a entrar en el mismo, empleando para ello por lo menos dos turnos.
- 245.

5ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que si el peón de un detective fuera situado dentro de un aposento debido a una sospecha, cuando le llegue el turno podrá tambien manifestar su sospecha y en éste caso no echará el dado ni tampoco moverá su peón.

250.

6ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que después de oida una sospecha el detective situado a la izquierda del que la manifestó examinará sus cartas para ver si tiene alguna de las mencionadas y de tener una o más enseñará solamente una al manifestante cuidando que nadie más que él la vea, pero si no tuviera ninguna el turno pasará al detective de su izquierda que procederá de la misma manera y así sucesivamente, recordando siempre que de tener algún detective una o varias de las cartas mencionadas deberá enseñar al que sospechó y solamente a él una sola carta.

255.

260.

7ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que cuando un detective orea saber la denominación de las tres cartas del sobre, durante su turno podrá hacer una acusación y entonces, cuidadosamente, para que nadie más que él las vea, mirará las tres cartas y de haber resuelto el caso, las enseñará a los demás y será el ganador, pero de resultar la acusación falsa, colocará de nuevo sobre y cartas en su sitio, no pudiendo ya mover más su peón pero quedará ju-

265.

270.

172-23

172-23



gando solamente para probar con sus propias cartas que las sospechas de los demás detectives son falsas, pudiendo un detective hacer una acusación.

280. 8ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que si se desea mover el peón deberá hacerse antes de manifestar la sospecha y los detectives moverán sus peones el número de cuadrados que salga en el dado, pudiendo ocupar cualquier cuadrado libre del tablero pero moviéndose solamente hacia adelante, atrás, derecha o izquierda, pero no diagonalmente, produciéndose la entrada de los peones en los aposentos solamente por las puertas sin que puedan salir de ellos en el mismo turno (entrando se termina el movimiento) y se podrá entrar siempre que en el dado salga un número superior al de los cuadrados que faltan recorrer, pudiéndose salir por cualquier puerta.

290. 9ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que dos peones no podrán ocupar un mismo cuadrado, ni saltar uno por encima de otro, en un aposento podrá haber cualquier número de peones y armas.

295. 10ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que peones y armas transportados a un aposento debido a una sospecha, no serán después colocados en el sitio que ocupaban antes, los detectives jugarán sus peones desde su nueva posición.

300. 11ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores en que en los aposentos de las esquinas hay pasajes secretos que permiten a los peones atravesar diagonalmente el tablero -cuando les llegue el turno- en un solo movimiento sin que para ello tenga que usarse el dado.

172423

172423

- 11 -



172423

305. 12ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, en que si se descubriera que un detective, al corresponderle probar falsa la sospecha de otro no le ha enseñado la carta será castigado a no poder sospechar más pero podrá hacer una acusación cuando crea conveniente.

310. 13ª - Juego policiaco de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, en que aunque no se den reglas para el uso de notas, se sugiere que la mejor manera de jugar es usar un lápiz y poner una x frente a los nombres a medida que se vean en las cartas, con lo que si se usan las iniciales del detective que enseñe la carta y se procura recordar al que pruebe falta la sospecha de un rival se tendrá mucho adelantado para ganar el juego.

315. 14ª - "JUEGO POLICIADO DE SOBREMESA",  
320. Todo tal y como queda descrito, reivindicado y representado en los dibujos adjuntos.,

Consta la presente memoria de once hojas foliadas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 16 septiembre de 1.971.

325.

P. A.  
David Pina  
E. B.

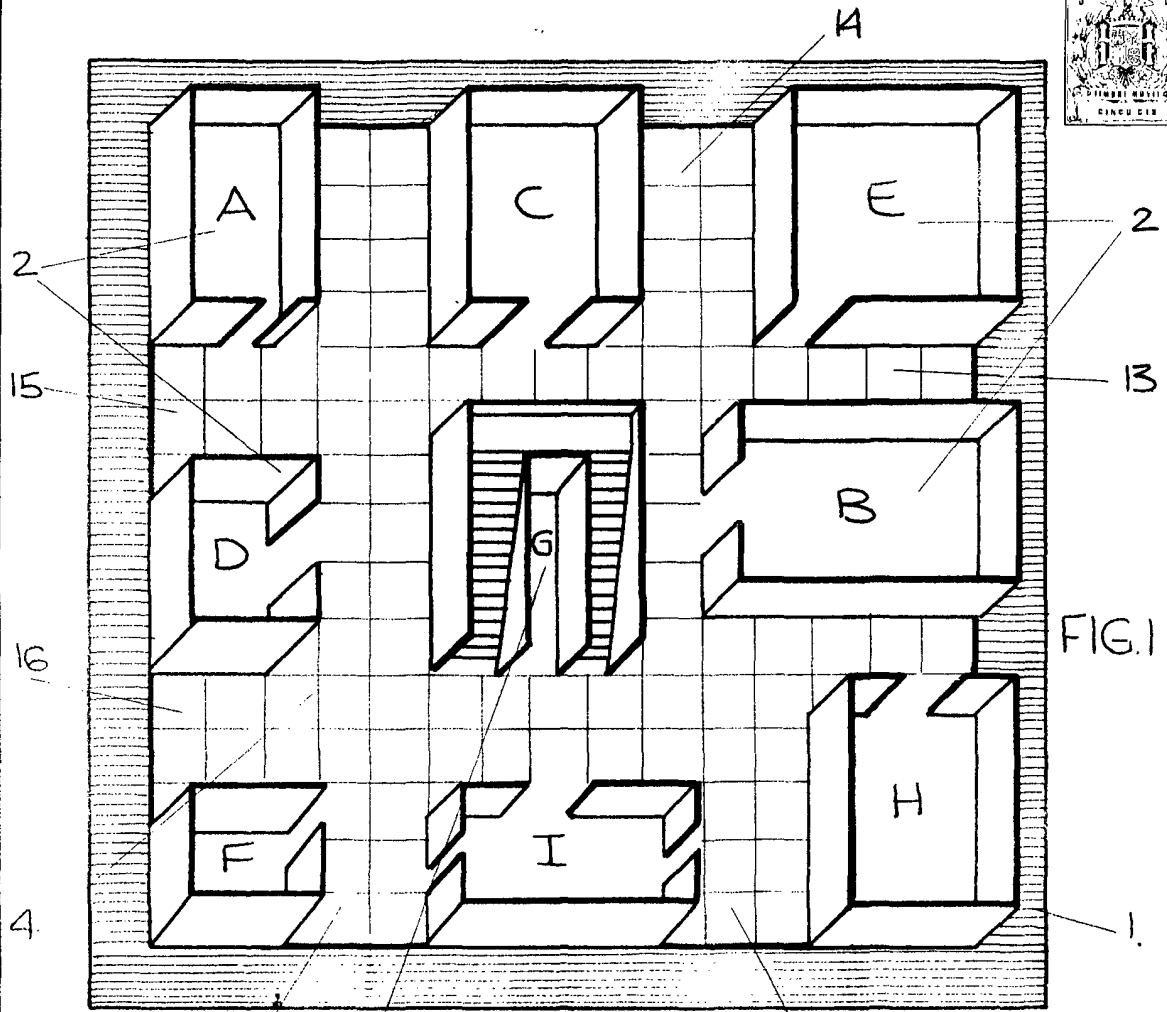


FIG. 1

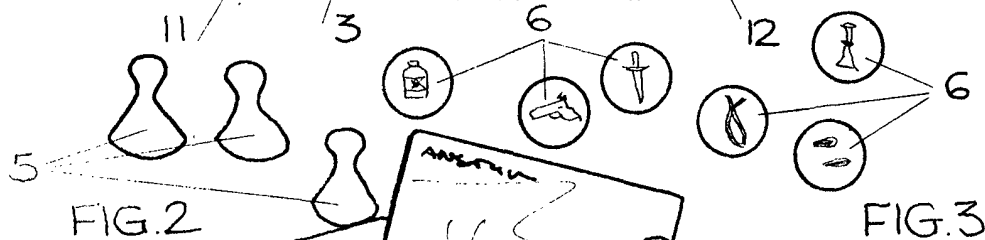


FIG. 2

FIG. 3



FIG. 4

ESCALA VARIABLE