

90873

178800



178800

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE A63
SUBCLASE F

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

a favor de DIDACTA, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Pasaje Domingo, 7, por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa sumamente interesante, tanto para niño como para personas mayores, toda vez que en el mismo interviene la imaginación del jugador que debe programar sus jugadas, además de un factor suerte condicionado a la numeración que marcan los dados en las tiradas sucesivas.

5. El juego de sobremesa objeto de la invención consiste en un tablero en el que está reproducido un mapa, en el que aparecen marcadas una serie de rutas divididas en casilleros, y el nombre de ciudades por las que pasan di-

10.

194873

- 2 -

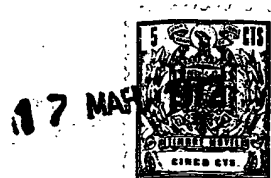
17 MAR



178800

- chas rutas. Además del tablero intervienen en el juego grupos de tarjetas con indicaciones destinadas al jugador, y cada jugador posee desde el principio un grupo de cartas con los nombres de algunas ciudades que figuran en el
5. mapa y que obligatoriamente deberá recorrer con su ficha, cuyo recorrido viene condicionado a la puntuación que se obtiene mediante unos dados lanzados en cada tirada. En el recorrido aparecen casillas que corresponden a las ciudades, así como otras casillas que obligan al jugador que cae
10. en ellas a escoger una tarjeta de uno de los grupos.
- Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.
15. En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en planta de todas las piezas que componen el juego; y la figura 2 es una vista, también en planta, de una parte del tablero de juego, sobre el que se hallan las fichas que utilizan los jugadores para seguir las distintas rutas marcadas en el
20. tablero.
- El juego descrito consta de un tablero -1- en el que está representado el mapa de España -2-, sobre el que aparecen marcadas una serie de rutas -3- divididas en casillas -4-. Estas rutas pasan por diversas ciudades situadas
25. mediante casillas -5- convenientemente coloreadas, y cuyos nombres -6- aparecen inscritos sobre el tablero junto a la casilla correspondiente (figura 2). Existen otras casillas -7- y -8-, diferenciadas cromáticamente, cuya finalidad que-

194673



178800

dará explicada más adelante.

- Con el juego intervienen dos grupos de tarjetas -9- y -10- en las que aparecen indicaciones destinadas a los jugadores, cuyas tarjetas están identificadas, respectivamente, con las casillas -7- y -8-. Además, hay un juego de cartas -11- en las que aparecen los nombres -12- de las ciudades representadas en el mapa -2-, así como grabados -13- relacionados con artículos o características propias de la ciudad. En una esquina de estas cartas está representado un número -14- que indica una puntuación. De estas cartas, un número reducido presenta un grabado -15- relacionado con un tipo de bonificación que obtiene el jugador, según quedará descrito más adelante.

- Finalmente, el juego comporta unos dados -16- y las fichas -17- para seguir el recorrido, las cuales pueden ser substituídas por figuritas, por ejemplo, de un vehículo.

El juego se desarrolla, en líneas generales, del modo siguiente:

- Cada jugador escoge, sin conocer su contenido, un número determinado de cartas -11-, las cuales determinarán las ciudades por las que habrá de pasar en un recorrido que él deberá programarse, estableciendo forzosamente una ciudad de partida y otra de llegada. Entre estas cartas pueden tocarle en suerte algunas con grabados -15- que no corresponden a ciudades y que sirven para salvar algunas penalidades en las que puede incurrir durante el juego. Mediante tiradas con uno o dos dados -16- (según se establezca), los

194673

17 MAR 1946



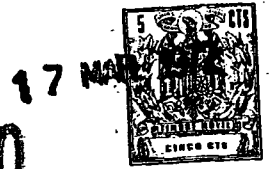
178800

- jugadores van avanzando desde el punto de partida indicado, y han de pasar exactamente por las ciudades que tienen señaladas en sus cartas -10-. A medida que pasen por estas ciudades se desprenderán de la carta correspondiente. Si caen en las casillas -7- u -8- deberán coger una tarjeta -9- ó -10-, respectivamente, las cuales les darán unas instrucciones. Las de un grupo son de penalización y las del otro de bonificación. Algunas penalizaciones pueden ser salvadas si el jugador posee la carta con el grabado -15- que establece la bonificación correspondiente.
- 5.
- 10.
- Los jugadores deben procurar desprenderse de todas sus cartas. Si llegan a la ciudad final sin desprenderse de ellas, deben sumar como negativos los puntos que indiquen las mismas. Gana el jugador que menos puntos negativos tiene al finalizar su recorrido, teniendo en cuenta que se establece una puntuación positiva y escalonada, según el orden de llegada.
- 15.
- El jugador tiene siempre opción de seguir la ruta que le parezca, pero iniciada y terminada en las ciudades designadas al comienzo de la partida. Con ello se da un margen al jugador para que utilice su propio ingenio, lo cual, unido a la incertidumbre que significa la tirada de los dados y el caer en las casillas de penalización o bonificación, dá un interés enorme al juego.
- 20.
- Por lo demás, las piezas que intervienen en el mismo son muy sencillas y permiten obtener el juego a un coste reducido.
- 25.

Serán independientes del objeto de la invención

1946:73

- 5 -



472800

los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -

#### N O T A

5. Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:
1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero sobre el que está representado un mapa en el que aparecen marcadas diversas rutas divididas en casillas que han de recorrer los jugadores mediante fichas y por medio de jugadas sucesivas con los dados, en cuyas rutas aparecen espaciadas unas casillas que corresponden a ciudades señaladas en el mapa y otras diferenciadas entre sí por grupos, a los que corresponden grupos de tarjetas con indicaciones preceptivas para el jugador, cada uno de los cuales posee, además, unas cartas con nombre e indicaciones de las ciudades que figuran en el mapa y que determinan la ruta que ha de seguir el jugador, entre cuyas cartas están mezcladas otras cuya posesión significa una bonificación para el jugador.
  2. Juego de sobremesa.

Todo ello según queda descrito y reivindicado en

19-6-73

- 6 -

17 MAR. 1972



178800

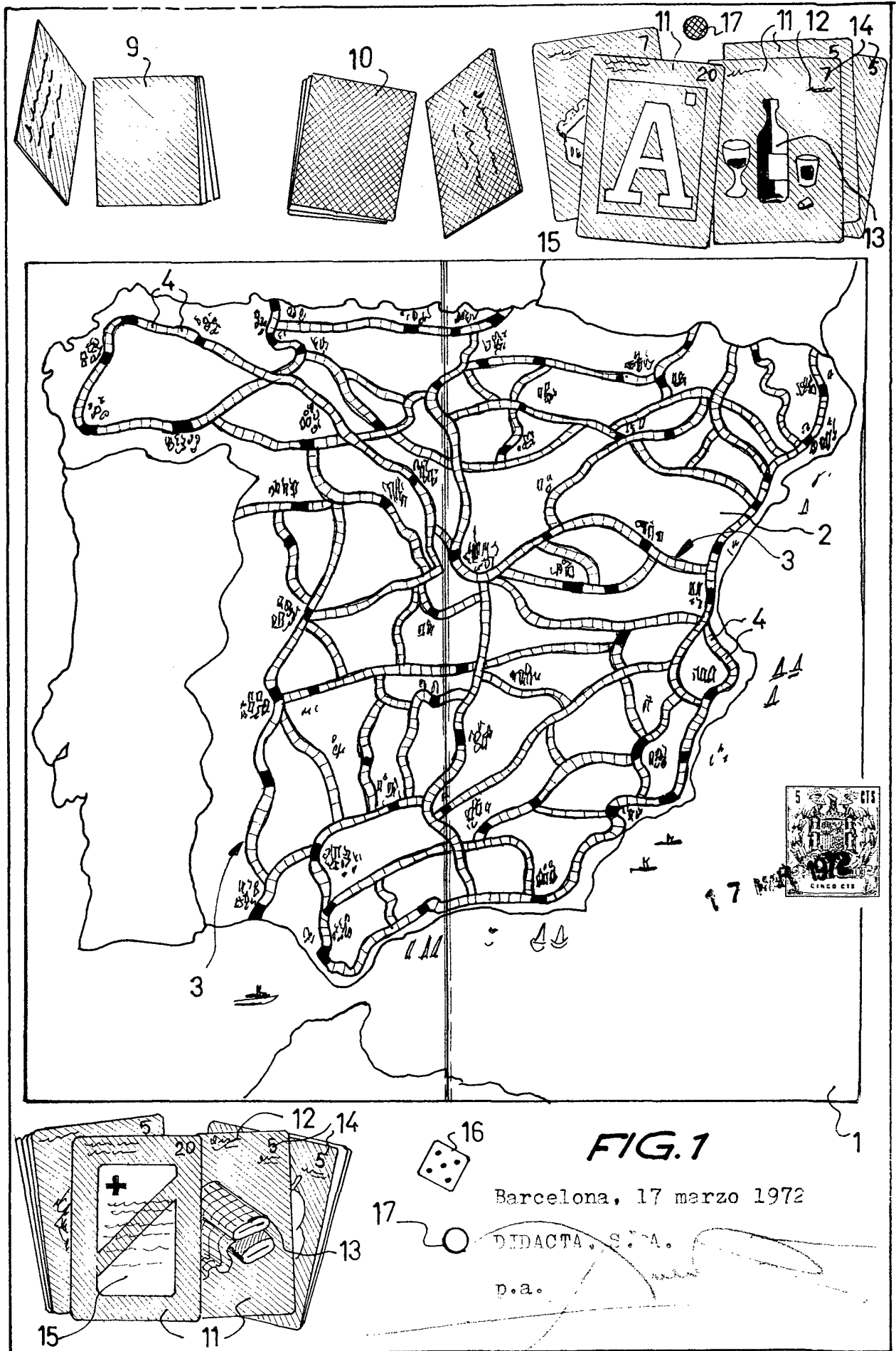
la presente memoria descriptiva que consta de seis hojas  
foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 17 de marzo de 1972

DIDACTA, S. A.

p.a.

21.773 / 2



**FIG. 1**

Barcelona, 17 marzo 1972

DIDACTA, S.P.A.

p.a.

21.773 / 2

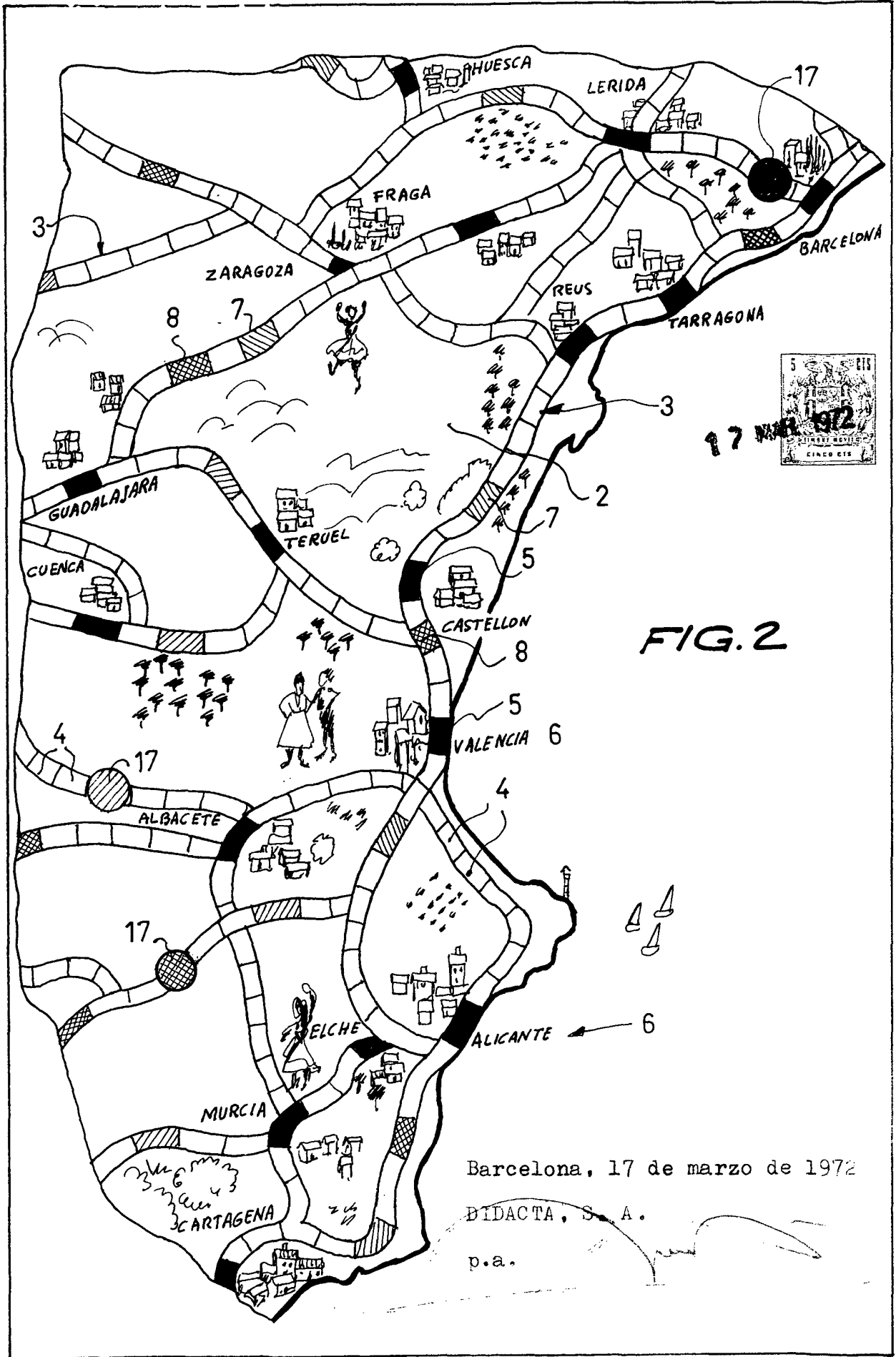


FIG. 2

Barcelona, 17 de marzo de 1972

DIDACTA, S. A.

p.a.