

182716

30 JUN 1971



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE AG3
~~CLASE~~ F

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

a favor de Don Ricardo RIART LLOP, y Don Armando MARFIL PRATS, ambos de nacionalidad española, residentes en Barcelona, Avenida Virgen de Montserrat, 230 sobre ático, 2ª por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa cuya característica esencial la constituye el hecho de ejercitar la iniciativa e imaginación del jugador, manteniendo en todo momento la incertidumbre en el desarrollo del juego, dada la simple y práctica realización del mismo.

En la actualidad, existe una gran variedad de juegos de sobremesa, los cuales, por lo general, si bien cumplen eficazmente con su cometido en cuanto a distracción y esparcimiento se refiere, no tienden a que el jugador se

182716

30 JUN 1971



- ejercite en el desarrollo de diversas cualidades del intelecto, ya que las normas que emplean suelen marcar de antemano la pauta a seguir, sin posibilidad de que el citado jugador pueda aportar iniciativa propia en el desarrollo del mismo. Ello implica un notable inconveniente ya que, en función del tiempo, el jugador en cuestión llega a resultar insulso de por sí, por lo que suele ser fácilmente olvidado o simplemente no practicado, con lo que sus posibilidades pedagógicas resultan muy limitadas.
- 5.
10. Este inconveniente queda solventado mediante el juego objeto de la presente invención, ya que el mismo ejercita diversas cualidades del intelecto del jugador manteniendo en todo momento la incertidumbre por el desarrollo de juego o partida, por lo que constituye un elemento de grandes posibilidades pedagógicas en cuanto a la enseñanza y formación se refiere.
- 15.
20. Esencialmente dicho juego comprende una placa rígida dotada, por lo menos por una de sus caras de una pluralidad de recorridos divididos en casillas, diferenciados cromáticamente entre sí, los cuales se entrecruzan espaciadamente un número indeterminado de veces, cuyos recorridos, provistos respectivamente de una entrada y salida, deben ser completados respectivamente por los jugadores correspondientes, por medio de otras tantas fichas que avanzan según la puntuación obtenida mediante dados, teniendo en cuenta que al caer una de las fichas en una de las casillas correspondientes a otro recorrido es obligado continuar en ese
- 25.



1927 16

recorrido hasta volver a caer en el suyo propio.

Asimismo, cada uno de los mencionados recorridos es susceptible de seguirse en sentidos opuestos por dos distintos jugadores de forma que dichos recorridos tienen sus respectivas salidas y llegadas en oposición.

5.

Los dibujos adjuntos muestran esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención, una forma de llevarlo a la práctica.

10.

En dichos dibujos, la figura 1 muestra una vista en planta del juego; la figura 2 es una vista en perspectiva del mismo, seccionada parcialmente, donde puede apreciarse la posición superpuesta en una misma casilla de un recorrido de dos fichas participantes en el desarrollo del juego.

15.

Tal como en los referidos dibujos se aprecia, el juego de sobremesa objeto de la presente invención, está constituido por una placa rígida -1- de forma y dimensiones apropiadas, que por lo menos por una de sus caras está dotada de una pluralidad de representaciones gráficas que constituyen otros tantos recorridos -2- de tipo abierto, divididos, en casillas -3- y diferenciados entre sí mediante distintos colores, los cuales se entrecruzan espaciadamente un número indeterminado de veces, determinando un conjunto a modo de malla. Dichos recorridos -2-, previstos

20.

unitariamente de una salida y una llegada dispuesta en sus respectivos extremos y debidamente señalizados por medio de sendas flechas -4- grafiadas en la placa -1-, deben ser totalmente completados por los correspondientes jugadores

25.

192716

30 JUN 1972



por medio de otras tantas fichas -5- que avanzan tantas casillas -3- como puntos se obtienen mediante dados, teniendo en cuenta que si alguna de las fichas -5- cae en alguna de las casillas -3- correspondientes a otro recorrido -2- que no sea el suyo de origen, deberá continuar en el nuevo recorrido -2- hasta que vuelva a caer en el suyo propio u original.

5.

Por otro lado, cuando una de las referidas fichas -5- caiga en una casilla -3- ya ocupada por otra ficha -5- es condición del juego que a la que se hallaba en primer lugar le será superpuesta la segunda perdiendo su turno de avanzar hasta que esta última no lo haya hecho antes, tal y como puede apreciarse en la figura 2 de los dibujos que se acompañan.

10.

Asimismo, cada uno de los recorridos -2- es susceptible de seguirse en sentidos opuestos por dos distintos jugadores, de forma que dichos recorridos -2- tienen sus respectivas salidas y llegadas en oposición.

15.

Serán independientes del alcance de la presente invención, los detalles accesorios y las características constructivas empleadas en su realización, sin que ello altere la esencialidad de las siguientes reivindicaciones.

20.

122716 30.75



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

5. 1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de que comprende una placa rígida dotada, por lo menos en una de sus caras de una pluralidad de representaciones, gráficas que constituyen otros tantos recorridos, divididos en casillas y diferenciados cromáticamente entre sí, los cuales se entrecruzan espaciadamente un número indeterminado de veces, cuyos recorridos, provistos respectivamente de una entrada y una salida, deben ser completados respectivamente por los jugadores correspondientes, cada uno el suyo, por medio de otras tantas fichas que avanzan, según la puntuación obtenida mediante dados, teniendo en cuenta que al caer una de las fichas en una de las casillas correspondientes a otro recorrido es
10. 15. obligado continuar en ese recorrido hasta volver a caer en el suyo propio.

20. 2. Juego de sobremesa, de acuerdo con la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que cada uno de los mencionados recorridos es susceptible de seguirse en sentidos opuestos por dos distintos jugadores, de forma que dichos recorridos tienen sus respectivas salidas y llegadas en oposición.

3. Juego de sobremesa.

Todo ello según queda descrito y reivindicado en



30 JUN 1972

182716

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

Barcelona, 30 de junio de 1972

Ricardo RIART LLOP y
Armando MARFIL PRATS

p. a.

PONVI

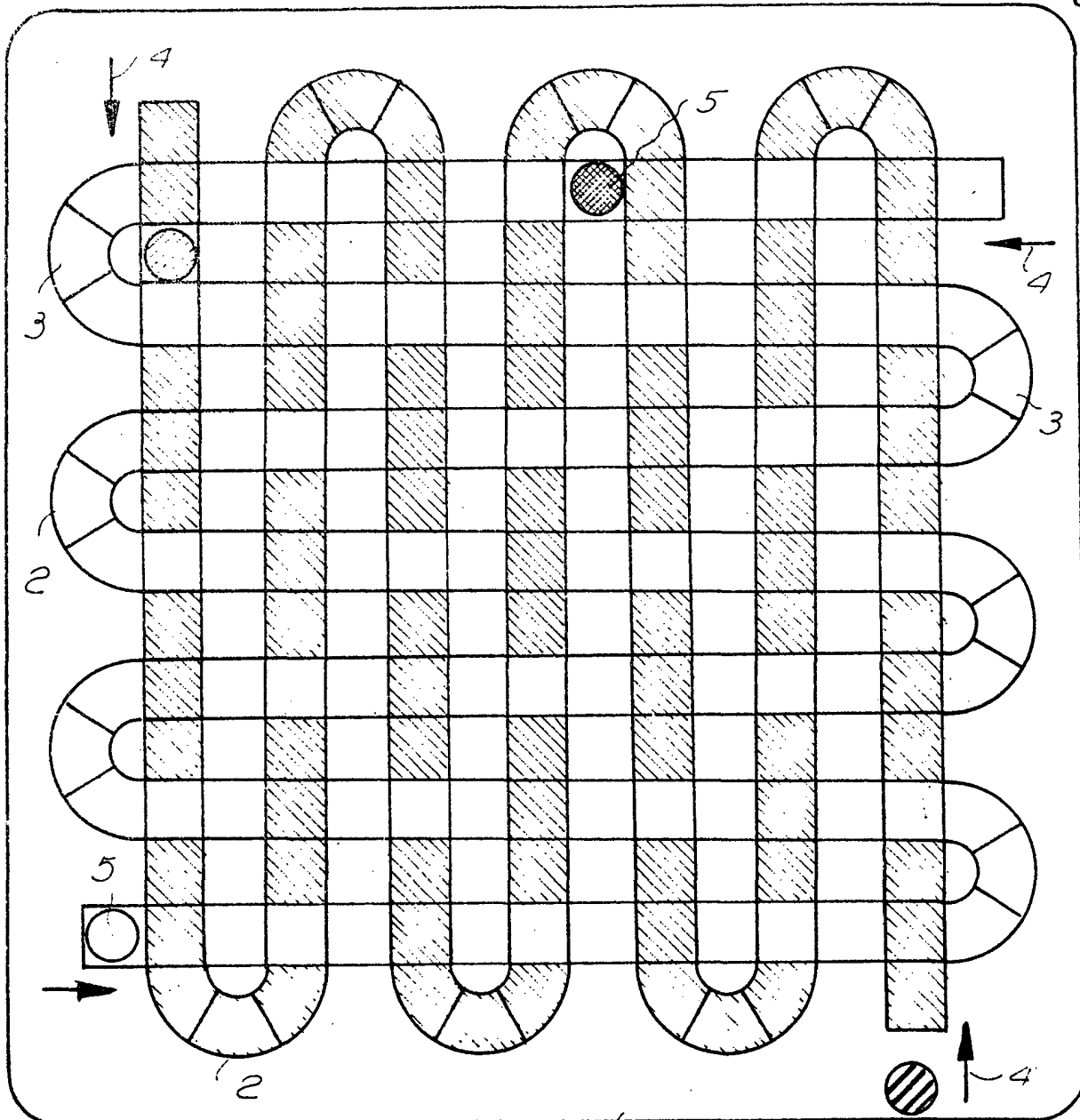


FIG. 1

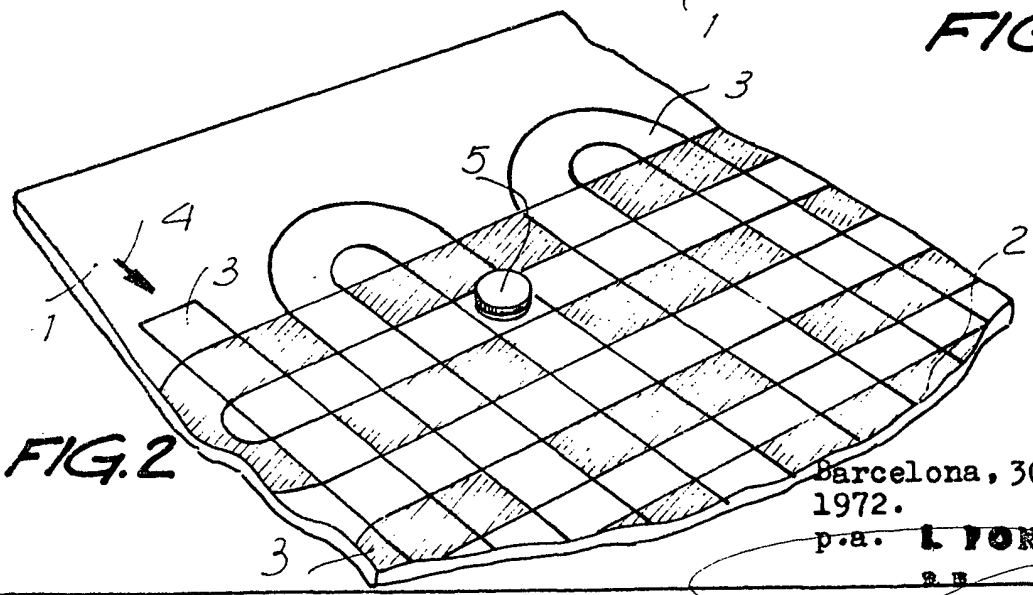


FIG. 2

Barcelona, 30 junio
1972.

p.a. **L. FONVI**
S. B.