

189685 Nº 189.685



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

a favor de DISET, S. A., de nacionalidad española, domiciliada en Barcelona, calle Balmes, 184, 3ª, 3ª, por "JUEGO INSTRUCTIVO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego instructivo de sobremesa, el cual se ha concebido para que jueguen con él niños mayores de nueve años o personas adultas, estando compuesto de una pluralidad de fichas divididas en grupos según el motivo que llevan impreso, siendo dichas imágenes, en el caso concreto de este juego, los inventores, sus inventos, distintas máquinas y la energía mediante la cual se ponen en marcha, completándose el juego con unas fichas que convencionalmente confieren la propiedad industrial o

5.

10.

139685



"Patente" de las referidas máquinas.

El juego de competición consta de dos fases, la primera de ellas consistente en lograr reunir por parte de los jugadores la mayor parte de fichas en las que esté representado un inventor, con las fichas en las que están representados los inventos que les corresponden, para lo cual los jugadores en competición precisan superar las dificultades que presenta el desarrollo del juego, estando constituido éste por un tablero sobre el que se asientan las mencionadas fichas, las cuales se retiran, cambian de lugar o se depositan otras nuevas, según convencionalismos previamente establecidos, así como por unos elementos tales como los dados, que introducen el azar en el juego y que facilitan o dificultan la marcha de los referidos convencionalismos.

La segunda fase del juego consiste en relacionar las fichas en las que se hallan representadas las máquinas con aquellas que representan la energía que las mueve, interviniendo en último lugar unas fichas que se refieren, según el juego, al supuesto título de propiedad industrial de las referidas máquinas.

Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego instructivo que reúne las características brevemente enunciadas.

189685

6 M



- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista del tablero con una serie de fichas dispuestas en su superficie, estando al lado representados unos elementos que asimismo intervienen en el juego. La figura
5. 2 es una vista en planta de una de las fichas que llevan impresa la imagen de un inventor; la figura 3 es una ficha en la que se ha impreso un invento; la figura 4 es una ficha en la que se halla representada una máquina conocida; la figura 5 es una vista de una ficha
10. en la que se halla representada, mediante un grafismo sugeridor, la forma de energía capaz de mover dicha máquina, mientras que la figura 6 se corresponde con una ficha mediante la cual se puede lograr la patente de una de las máquinas representadas en las fichas anteriores.
- 15.

- De la observación de todas estas figuras se desprende que el juego de competición según el presente modelo, está constituido por un tablero 1 sobre el que se depositan, en una primera fase, unas fichas 2 y 3;
20. de estas fichas, en las 2 se hallan representadas las efigies de inventores famosos 4, mientras que en las 3 se hallan impresos los inventos 5 más conocidos debidos a dichos personajes. El juego consiste en reunir el máximo de inventores con los inventos que les corresponden, superándose las diferentes dificultades que
25. plantean los convencionalismos del juego, así como los inconvenientes que representan los demás participantes en el mismo, mediante unos elementos 6 que se disponen

189685



en el tablero 1, así como mediante unos dados 7 que introducen el azar como factor favorecedor o entorpecedor a tener en cuenta.

- La segunda fase del juego está constituida por unas fichas 8 en las que se han representado unas máquinas 9, habiéndoseles de buscar las fichas 10 que les corresponden, en las cuales se hallan representadas, mediante los pertinentes grafismos 11, las distintas clases de energía que comunican movimiento a las mencionadas máquinas, lográndose finalmente, según los convencionalismos del juego, una ficha 12 correspondiente a la "Patente" que protege la propiedad industrial de una de las máquinas.

- La amplia gama que ofrece cada serie de fichas, compuestas de inventores, sus inventos, máquinas y las distintas clases de energía capaces de moverlas, así como las que representan las "Patentes" de las máquinas, todas ellas con su correspondiente puntuación según los convencionalismos del juego, mantienen en suspenso hasta el final las posibilidades de triunfo, que alcanza el jugador que logra más puntuación con las series conseguidas por el mismo al final del juego.

- Con el conjunto de fichas reseñado se consigue que los participantes comprendan la emoción de la aventura creadora de los hombres que abrieron paso a la era tecnológica actual, informándose acerca de la personalidad de estos inventores y de las características de sus descubrimientos, así como de las máquinas que han

189685



motivado el enorme desarrollo de la época moderna.

Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su consecución, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

5.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

10.

1. Juego instructivo de sobremesa, que se caracteriza por comprender una pluralidad de fichas que se acoplan entre sí para formar el tablero de juego, el cual consta de dos fases, una que concierne a los inventos modernos fundamentales y sus descubridores,

15.

y otra que se refiere a las máquinas y a la energía propia para moverlas, consistiendo la primera fase en lograr reunir por parte de los jugadores el mayor número posible de fichas de "Inventores" con los "Inventos" de cada uno de ellos, para lo cual precisan aqué-

20.

llos superar las dificultades que, en competición, presentan los demás jugadores y el desarrollo del juego sobre el tablero constituido por las fichas, pasando a continuación a la segunda fase, que consiste

189605

6



en conseguir la energía adecuada para mover las máquinas poseídas en la primera fase, según las fichas previstas al efecto, lográndose como colofón la oportuna "Patente", según ficha dispuesta a tal fin, debiéndose también en esta segunda fase superar las dificultades ofrecidas por el tablero y por la acción de los contrincantes, estableciéndose una tabla de puntuaciones según la importancia de los inventos y la cantidad de series obtenida por cada jugador.

10. 2. Juego instructivo de sobremesa.

La presente memoria consta de seis hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, para Madrid, a 6 de marzo de 1973.

DISET, S. A.

p.a.

J. TORTRAS

p.p.

A. GUILLEUMAS

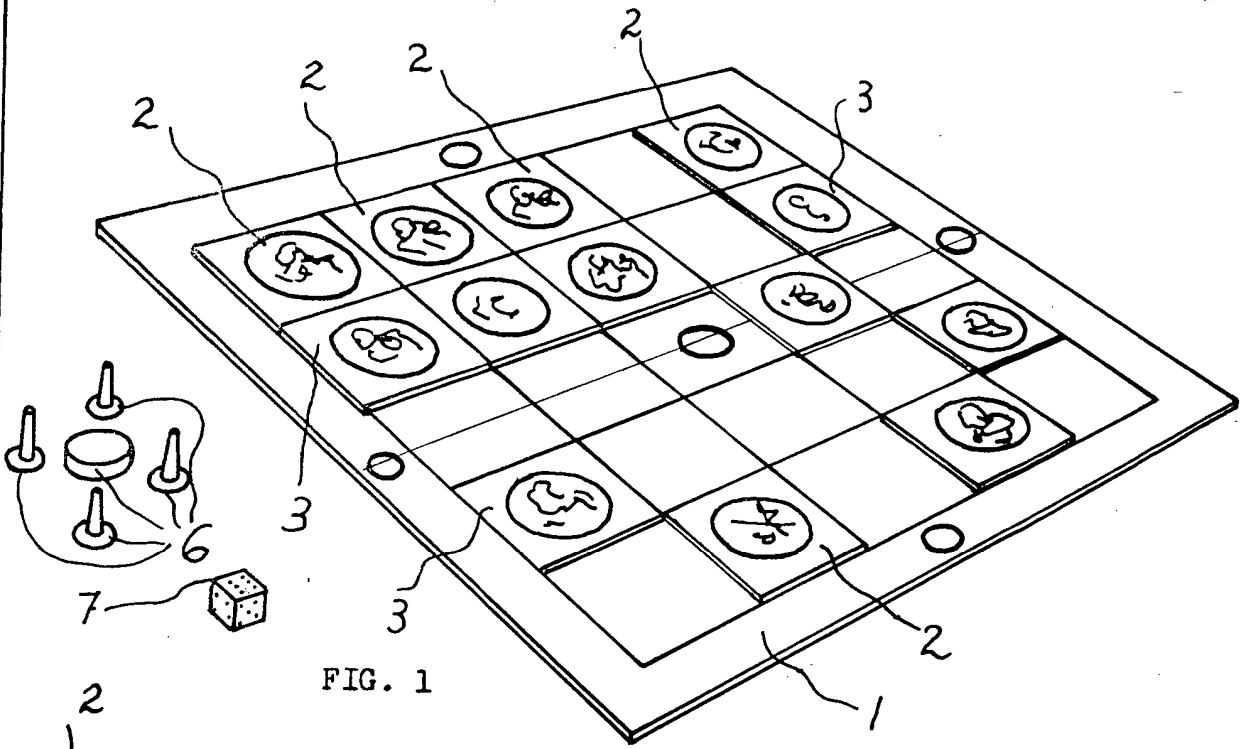
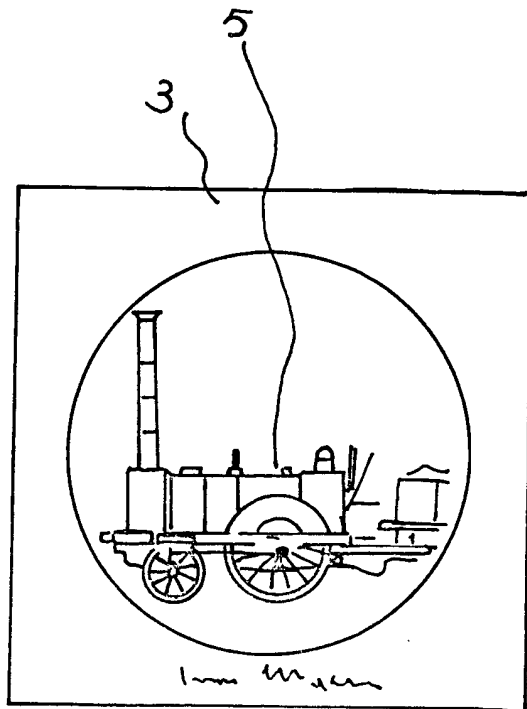


FIG. 1



FIG. 2



Iron Works

FIG. 3

Barcelona, 6 marzo 1973
DISET, S. A.
p.a.

J. TORTRAS
p.p.

A GUILLEUMAS

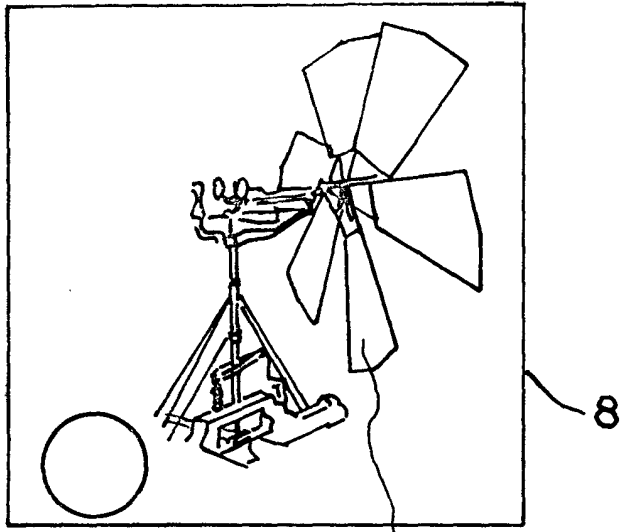


FIG. 4

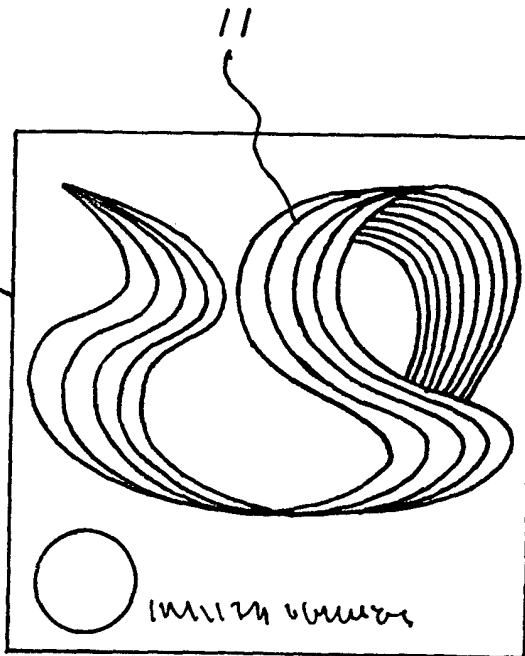


FIG. 5

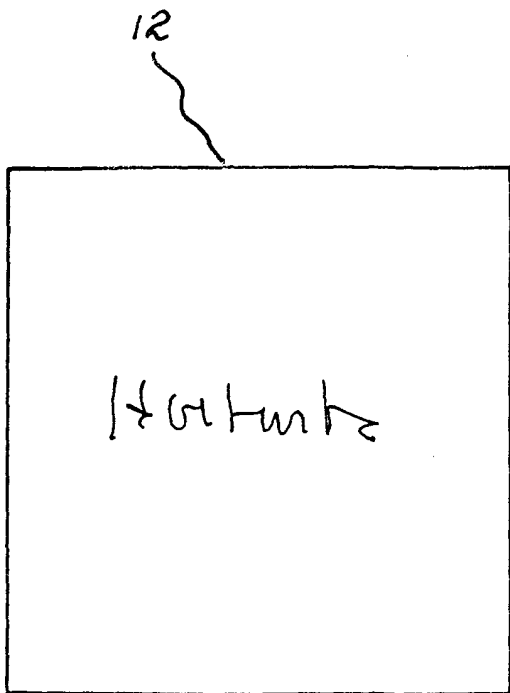


FIG. 6

Barcelona, 6 marzo 1973
DISET, S. A.
p.a.

J. TORTRÁS

P.D.

A. GUILLEUMAS