

190262



190262

A63F

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

por "JUEGO DE SOCIEDAD", a favor de la firma francesa Etablis-  
sements VULLIERME S.A., residente en RUMILLY, Haute-  
Savoie, FRANCIA.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

Existen diversos juegos de sociedad cuya regla  
es tal que se pueden practicar sin necesitar la utiliza-  
ción de mesas instaladas, dados, fichas y otros acceso-  
rios; una simple hoja de papel y un lápiz son en efecto  
5. suficientes. Este es el caso de los juegos denominados  
"batalla naval", "morpión".....

En razón de su interés, se ha pensado en materia-  
lizar este género de juego, y si se ha conseguido en di-  
ferentes presentaciones para el juego denominado "bata-  
10. lla naval", no es lo mismo para los juegos del género



"morpión" o similares.

- Existen allí una laguna que la invención palia; tiene por objeto un juego cuya disposición permite la puesta en práctica fácil, imaginada e interesante de una regla de juego conocida en sí misma y según la cual los jugadores que juegan en torno del tablero tienen por objetivo guarnecer tan rápidamente como sea posible las casillas de una superficie, formando líneas rectas que atribuyen al jugador que ha guarnecido la última casilla de cada línea un número de puntos igual al de las casillas que forman esta línea. El jugador ganador es aquel que ha obtenido el mayor número de puntos cuando están guarnecidas todas las casillas de la superficie. Para este efecto, el juego según la invención comprende en combinación :

- una placa en la que están practicados alojamientos repartidos según líneas rectas que están trazadas, se cortan entre sí, desbordan más allá de estos alojamientos y terminan en alojamientos más pequeños practicados en proximidad de los bordes de la placa;
- peones que cooperan con los alojamientos principales para obturarlos;
- peones u otros elementos que cooperan con los otros alojamientos para materializar las líneas de alojamientos principales guarnecidos de peones.

Para los alojamientos principales, como para los alojamientos laterales, se puede tratar sea de orificios perforados en la placa soporte, sea de alojamientos señalados; y estos alojamientos pueden tener cualquier

1902623M



forma, en especial circular.

5. La forma de la placa puede ser cuadrada, pero ventajosamente triangular con el fin de que los alojamientos principales pueden alinearse según tres líneas rectas que se cortan a  $60^\circ$  y cada línea comporta, en por lo menos una de sus extremidades, la indicación del número de sus alojamientos principales.

10. En cuanto a la naturaleza de los elementos que componen este juego, se puede tratar de un cartón, madera contrachapada, pero preferentemente materia plástica.

La invención se comprenderá mejor con la ayuda de la descripción que sigue, haciendo referencia al dibujo esquemático anexo que representa, a título de ejemplo no limitativo, una forma de ejecución de este juego.

15. En este dibujo, 1 designa una caja en el interior de la cual se sitúa una placa 2 de forma general triangular y dos receptáculos relativamente planos 3 que, en combinación con la placa 2, delimitan una superficie cuadrada inscrita en el interior de la caja 1. Cada uno de los dos receptáculos 3 está destinado a recibir los accesorios necesarios al juego, a saber; peones principales 4, peones secundarios 5 y fichas 6. Los peones principales 4 y los peones secundarios 5 pueden ser de colores idénticos o diferentes; y las fichas 6 llevan cada una la indicación de un número que corresponde a los puntos que se les atribuye; o bien las fichas pueden ser de dimensiones y/o de colores diferentes, correspondiendo un número de puntos determinado a tal dimensión y/o a tal color.

20.

25.

190262

- 3



73

- El elemento esencialmente original en este juego es sin embargo la placa 2 que se caracteriza por su disposición. En esta placa 2 están en efecto perforados alojamientos circulares 7 repartidos según un triángulo en el interior del triángulo formado por la propia placa. Estos alojamientos pueden considerarse como alineados según tres direcciones rectilíneas paralelas a los tres costados del triángulo que forma la placa. Estos alojamientos 7 están además enlazados entre sí mediante líneas rectas 8 que son paralelas a los tres costados del triángulo y que, por una de sus dos extremidades, se extienden más allá de los alojamientos 7. En el nivel de la extremidad así desbordante de cada línea recta 8 está practicado un pequeño alojamiento 9.
5. Los alojamientos 7 están destinados a cooperar con los peones principales 4; y los alojamientos 9 están destinados a cooperar con los peones secundarios 5. Es además de remarcar que estos peones 5 pueden tener una disposición cualquiera. Es así por ejemplo que se puede tratar de pequeños peones que se empeñan realmente en los alojamientos 9, o se puede tratar de pequeños peones que comportan una punta que penetra en simples orificios que representan los alojamientos 9.
10. Aún cuando la regla de este juego no forme el objeto de la invención, conviene hacerle alusión con el fin de comprender mejor el objeto y los efectos de la disposición que constituye la invención.
15. El objetivo del juego es guarnecer lo más rápidamente posible los alojamientos 7, e introducir los
- 20.
- 25.

190262



5. peones principales 4, al hacer jugar cada jugador por turno e intentando guarnecer todos los alojamientos 7 de una línea, con el fin de obtener un número de puntos que corresponde al número de alojamientos contenidos sobre esta línea. En efecto considerando las tres líneas de alojamientos situadas más al exterior, comportan cada una nueve alojamientos 7 en el caso representado en el dibujo, de tal suerte que el jugador que viene a guarnecer completamente una de estas tres líneas obtiene un número de puntos igual a 9. Este número se inscribe entonces en el costado del pequeño alojamiento 9 previsto en la extremidad de la línea recta que enlaza todos los alojamientos 7 de esta línea.

10. Cuando todos los alojamientos de una línea recta están por consiguiente guarnecidos de peones principales 4, el jugador que ha guarnecido el último alojamiento de esta línea recibe una ficha 6 que corresponde al número 9; y simultáneamente introduce un peón secundario 5 en el alojamiento 9 situado en la extremidad de la línea recta correspondiente. Así los jugadores constatan muy fácilmente que está guarnecida una línea de alojamiento 7.

15. Gracias a los peones secundarios 5 que cooperan con los alojamientos 9, es por consiguiente posible a los jugadores que se den cuenta fácil y prácticamente en forma instantánea del número de líneas rectas cuyos alojamientos 7 no han sido aún guarnecidos de peones principales 4.

20. Ni que decir tiene que la invención no se limi-



10 MAR. 1973

5. ta a la sola forma de ejecución de este juego que se ha indicado anteriormente a título de ejemplo; por el contrario abarca todas las variantes de realización, cualesquiera que sean la disposición de los alojamientos principales 7, la disposición de las líneas que los enlazan la naturaleza constitutiva y el procedimiento de fabricación de los elementos de juego; y se extiende al campo de aplicación en el caso de que el juego no comportase las fichas 6, sino que cada jugador dispusiera de peones secundarios 5 de un color que se le atribuiría, de tal suerte que al fin del juego sería suficiente, para contar los puntos, descontar los puntos inscritos sobre la placa 2 con respecto a peones 5 de tal y tal color.

15.

= . =

REIVINDICACIONES

20. Descrito el objeto del presente invento se declaran nuevas y de propia invención las siguientes reivindicaciones, con prioridad de la solicitud de patente francesa nº 72 12 869 del 10 Abril de 1973.

1. Juego de sociedad caracterizado en que comprende en combinación:

25. - una placa en la cual están practicados alojamientos repartidos según líneas rectas que están trazadas, se cortan entre sí, debordan más allá de estos alojamientos y terminan en alojamientos más pequeños practicados en proximidad de los bordes de la placa;

- peones que cooperan con los alojamientos principales para obturarlos;

190262



- y peones y otros elementos que cooperan con los otros alojamientos para materializar las líneas de alojamientos principales guarnecidas de peones.

5. 2. Juego de sociedad, según la reivindicación 1, caracterizado en que su plaza es triangular y los alojamientos principales que están practicados, están alineados según tres líneas rectas que se cortan a 60º; comportando cada línea, a lo menos una de sus extremidades, la indicación del número de sus alojamientos principales.

10. 3. Juego de sociedad, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado en que los alojamientos principales y los alojamientos secundarios están perforados en la placa.

15. 4. Juego de sociedad, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado en que los alojamientos principales y los alojamientos secundarios están dibujados sobre la placa.

20. 5. Juego de sociedad.  
Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 7 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 3 de Abril de 1973

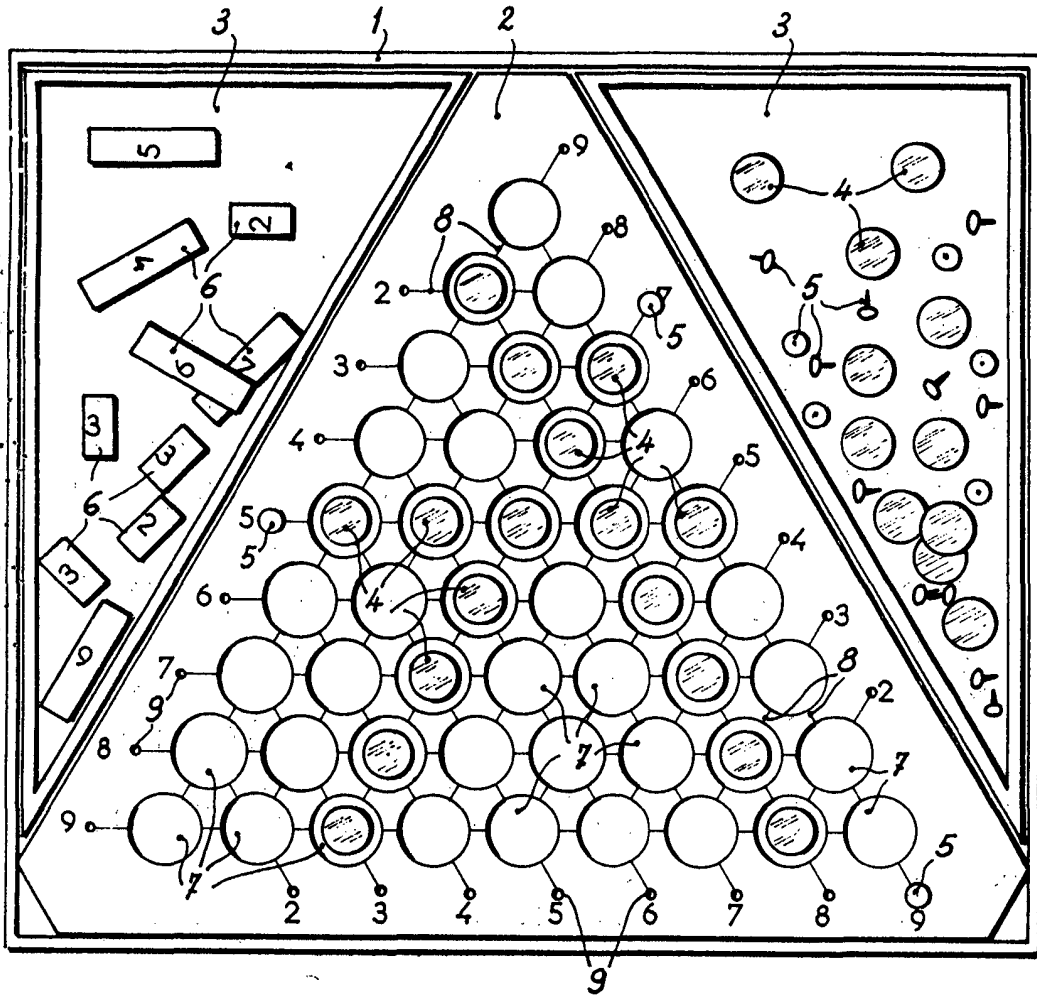
P.a.

JAIMÉ ISERN

~~\_\_\_\_\_~~

rdc

190262



MADRID, 3 ABR. 1973

S. J. JAIME ISERN

P. P.