

Int. Cl.<sup>2</sup>: A63F



197226

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, comi-  
ciliada en Barcelona, Balmes, 184, 3<sup>o</sup>, 3<sup>a</sup>, por "JUEGO  
DE COMPETICION DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El objeto de la presente invención consiste en un juego de competición de sobremesa, cuya temática gira en torno de los más variados deportes que participan en los Juegos Olímpicos, lográndose con el mismo entretener y a un mismo tiempo familiarizar a niños y mayores con la temática deportiva, complementaria, desde un punto de vista físico, de los temas científicos y artísticos, por lo que bien puede considerarse el presente juego de sobremesa como poseedor de particularidades didácticas.
- 5.
- 10.



- El presente juego de competición consta de un estuche que contiene un folleto con varios textos relacionados con los temas deportivos, generalmente de índole olímpica, presentando asimismo una o varias láminas a todo color que sirven de pauta para la consecución de unos puzzles cuyas piezas componentes se hallan ocluidas en varios departamentos del estuche, estando cobijadas en otros departamentos menores del mismo una serie de fichas de cartulina que, llevando impresos los motivos pertinentes, conforman un juego de competición sin relación alguna con el que constituye el puzzle, con el cual no tiene otro punto común que no sea la temática deportiva. El juego constituido por las fichas de cartulina se halla acompañado de una pieza circular, cuatro peones y cuatro dados.
- 5.
- 10.
- 15.

- Para una 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 de competición de sobremesa que reúne las particularidades brevemente enunciadas.
- 20.

- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del estuche en posición abierta, hallándose separado del mismo, y en posición también abierta, el folleto que se halla contenido en su interior. La figura 2 es una vista en planta de una de las fichas de cartulina que constituyen un grupo o serie diferenciada entre las que componen la totalidad de fichas de igual ta-
- 25.



- maño y forma que integran el juego de competición. Las figuras 3, 4 y 5, son vistas del dorso de fichas como la anterior, que, presentando todas ellas igual impresión por su cara anterior, por su citado dorso presentan diversas impresiones que las distinguen. La figura 6 es una vista en planta de una ficha que muestra impresa por una de sus caras una antorcha olímpica y, bajo ella, una cantidad de puntos determinada; la figura 7 es otra ficha de cartulina de las mismas características de tamaño y forma que las anteriores, que presenta impresa, por una de sus caras, la silueta esquematizada de uno o varios deportistas practicando un juego olímpico, cuya denominación se halla impresa igualmente en la misma cara vista de la ficha; y, finalmente, las figuras 8,9 y 10 muestran los variados circuitos que se pueden componer con el concurso de uno o dos, según el caso- grupos de las fichas de cartulina anteriormente mencionados, estando destinados a ser recorridos, dichos circuitos, por unos peones, igualmente representados en dichas figuras, los cuales avanzan por los circuitos según las indicaciones que marquen unos dados que, por no presentar características particulares, no se representan.

- De la observación de todas estas figuras se desprende que el juego de competición de sobremesa se halla constituido por un estuche dividido en varios compartimientos, los mayores de ellos cobijando una serie de piezas 1, con las que se confeccionan unos puzzles cuya pauta o modelo se halla representado por unos dibujos o fo-



tografías 2 impresos en un folleto 3, en el cual también se hallan impresos otros grabados o fotografías 4, sin relación con los puzzles, los cuales se hallan acompañados de unos textos que los comentan ampliamente desde un punto de vista didáctico.

5. La parte competitiva del juego la constituyen un número determinado de fichas de cartulina, las cuales presentan igual tamaño, siendo su forma cuadrada. Dichas fichas se hallan divididas en tres grupos distintos según el motivo que lleven impreso en sus caras. El primer grupo está conformado por unas fichas 5 que ofrecen impreso en una de sus caras un cuadrículado, estando ocupado el casillero resultante, situado en el centro geométrico del mismo, por un punto circular 6. El dorso de las mencionadas fichas, según el caso, está ocupado por un signo de descalificación 7 (figura 3), un signo que representa un record olímpico 8 (figura 4), o bien una medalla 9 (figura 5) que, al igual que en los Juegos Olímpicos, es de oro, plata o cobre, estando impresa con distinto color según el caso, llevando, de todas las maneras, para mejor orientación, dichos signos de descalificación, record olímpico y medallas, el grafismo 10 que los identifica.

10. El segundo grupo o serie de fichas está constituido por unas fichas 11 que llevan impreso en una de sus caras uno o varios deportistas practicando un deporte determinado (figura 7) que, para una mejor identificación, llevan el título correspondiente 13, estando re-



presentados en todas ellas la mayor parte de los juegos olímpicos conocidos.

5. El tercer grupo de fichas está constituido por unas fichas 15 (figura 6) que llevan impresa por una de sus caras una antorcha 15' con una valoración en puntos 16 distinta según el color de la ficha, estando impresa en una de ellas una antorcha olímpica que alcanza la puntuación más elevada.

10. La parte competitiva del juego se completa con una ficha 17 que lleva estampada en su superficie una flecha 18, cuatro peones 19, así como unos dados que no se representan teniendo en cuenta sus características por todos conocidas, y, finalmente, una pieza circular amovible 20.

15. La primera fase del juego competitivo consiste en formar con las fichas 5, que llevan impresos los casilleros, una superficie en la que asimismo quedan ocu-  
20. das las fichas 11 que llevan impresos los motivos deportivos 12, todo ello tal como muestra la figura 8, situándose los peones sobre los discos centrales 6 -pertene-  
25. cientes a las fichas 5 situadas en el borde anterior del tablero conformado por la totalidad de las fichas-.. avanzando los peones, según las indicaciones recibidas por las tiradas de los dados, en la dirección que les marca la flecha de la ficha 17, siendo el propietario del peón que alcanza primero el borde opuesto del tablero, quien se queda con la ficha deportiva 11, la cual se ha escogido previamente como premio, depositándose sobre ella,



antes de comenzar la partida, la pieza circular amovible 20, repitiéndose el juego hasta que se agoten todas las fichas deportivas 11, viniendo dificultado o facilitado el avance de los peones por los casilleros que les corresponden según unas reglas que lleva impresas el folleto 3, las cuales no se especifican con el fin de no alargar excesivamente la presente memoria.

La segunda fase del juego consiste en disponer parte de las fichas 5 tal como muestra la figura 9, siguiendo los peones el circuito que conforman las mencionadas fichas según las flechas representadas en la misma figura. Sobre la ficha que queda situada en el centro geométrico de la superficie central enmarcada por el recuadro de las fichas restantes, se depositan las fichas 5 que hayan sobrado tras haber confeccionado el tablero, y, sobre dicho montón, la ficha 14 que lleva impresa la antorcha olímpica. Sobre esta última, las otras fichas, previamente barajadas, que ostentan también una antorcha, pero no olímpica y con una puntuación impresa en su superficie de un orden inferior, retirándose sucesivamente del mencionado montón una ficha cada vez que el jugador coloque su peón en uno de los círculos centrales 6 del circuito, estando explicadas las otras incidencias del juego en las reglas que lleva impresas el folleto 3.

La tercera fase del juego consiste en disponer todas las fichas 5 según muestra la figura 10, colocándose todos los peones sobre la ficha de salida 17, la cual, al mismo tiempo, les marca la dirección a seguir,



- que será siempre paralela a los bordes del tablero, no pudiéndose desplazar los peones nunca en diagonal, retirándose cada jugador una ficha del tablero siempre que coincida su peón sobre el centro 6 de la misma, pero de modo que dicha apropiación no puede efectuarse si con ella el tablero resulta dividido en dos mitades sin conexión alguna, o bien dos mitades que mantienen entre sí contacto por los respectivos vértices de dos fichas extremas, pues en este caso no podría efectuarse el avance normal de los peones, que para pasar de una mitad a otra habrían de desplazarse en diagonal, lo cual está prohibido por las reglas del juego, como ya se ha dicho anteriormente.
- 5.
- 10.

- A cada una de las fichas reseñadas, excepto las deportivas 11, les corresponde una valoración concreta en puntos, que bien llevan impresa en su superficie, o bien viene dada en una tabla de valores que se incluye en las reglas del juego impresas en el folleto 3, ganando aquel jugador que obtiene una mayor puntuación.
- 15.
- 20.
- 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.

197220 L6  
N O T A



Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de competición de sobremesa, que se caracteriza porque el tablero de juego se confecciona a base de una pluralidad de fichas portadoras por una cara de una cuadrícula con círculo central, y, por la otra, de penalizaciones y premios de los usuales en competiciones deportivas, previéndose un segundo tipo de fichas indicativas de los diversos deportes, que se intercalan con las anteriores al formar el tablero y de las que puedan ir apropiándose los ganadores a medida que se desarrolla la competición; por último forman también parte del juego unas fichas con trofeos de diferente categoría que los jugadores se atribuyen a tenor de la marcha sobre la cuadrícula y los círculos del tablero, según dirección señalada por una ficha amovible que constituye el punto común de partida, de unos peones o piezas susceptibles de ser premiados o penalizados por los convencionalismos deportivos que se inscriben en el reverso de las fichas constitutivas de dicha cuadrícula.
- 10.
- 15.
- 20.

2. Juego de competición de sobremesa.

197226



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

Madrid, a 6 de noviembre de 1973

DISET, S. A.  
p.a.

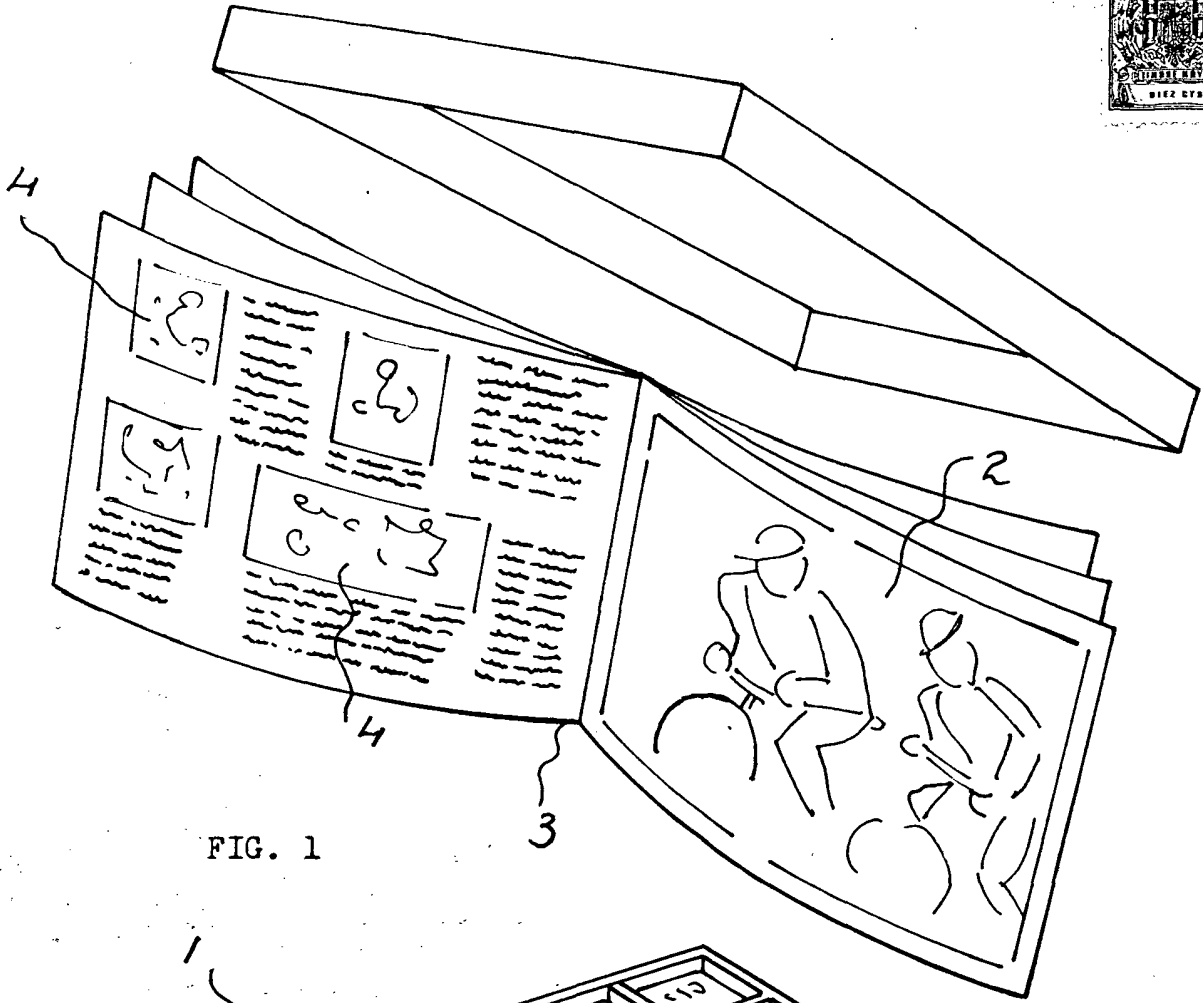
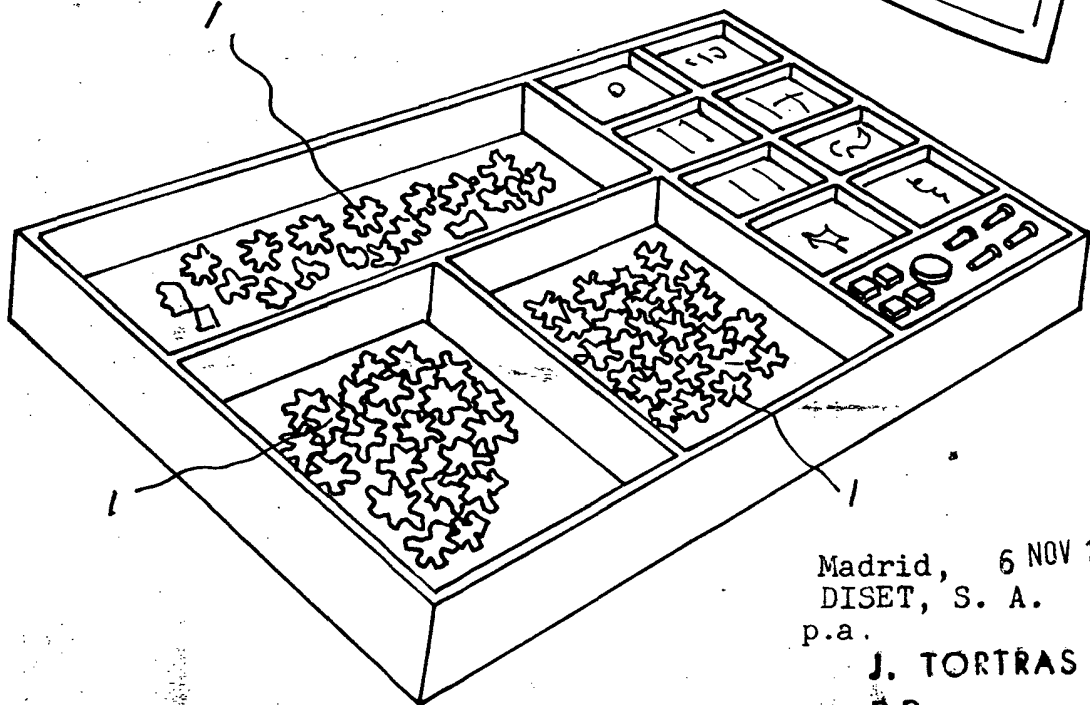


FIG. 1



Madrid, 6 NOV 1973  
DISET, S. A.  
p.a.

J. TORTRAS  
p.p.

A. GUILLEUMAS

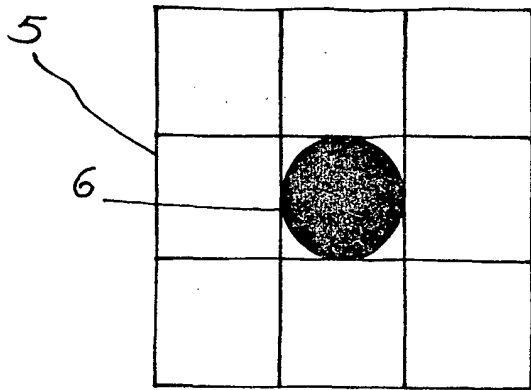


FIG. 2

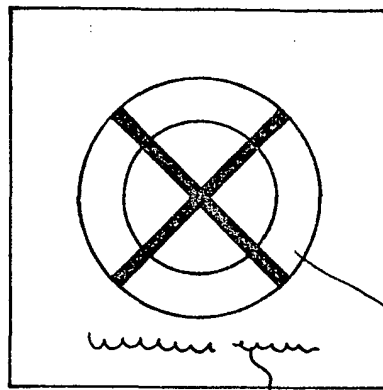


FIG. 3

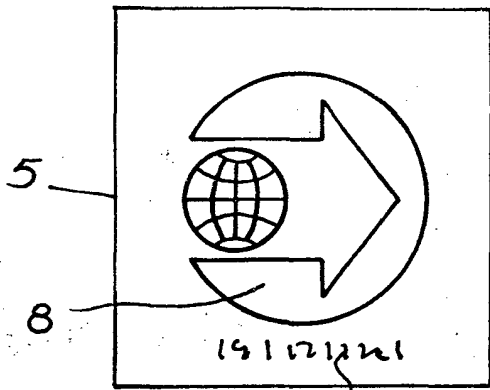


FIG. 4

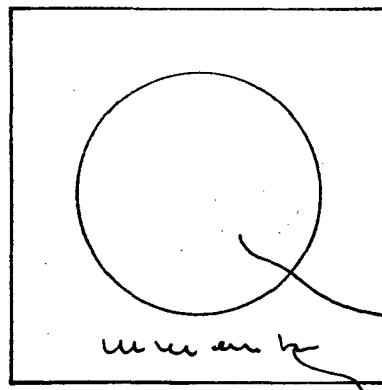


FIG. 5

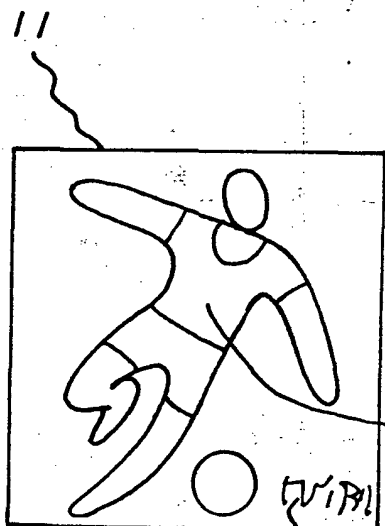


FIG. 7



FIG. 6

Madrid, 6 NOV 1973  
DISET, S. A.  
p.a.

J. TORTRAS  
p.p.

*A. Gulleumas*  
A. GULLEUMAS

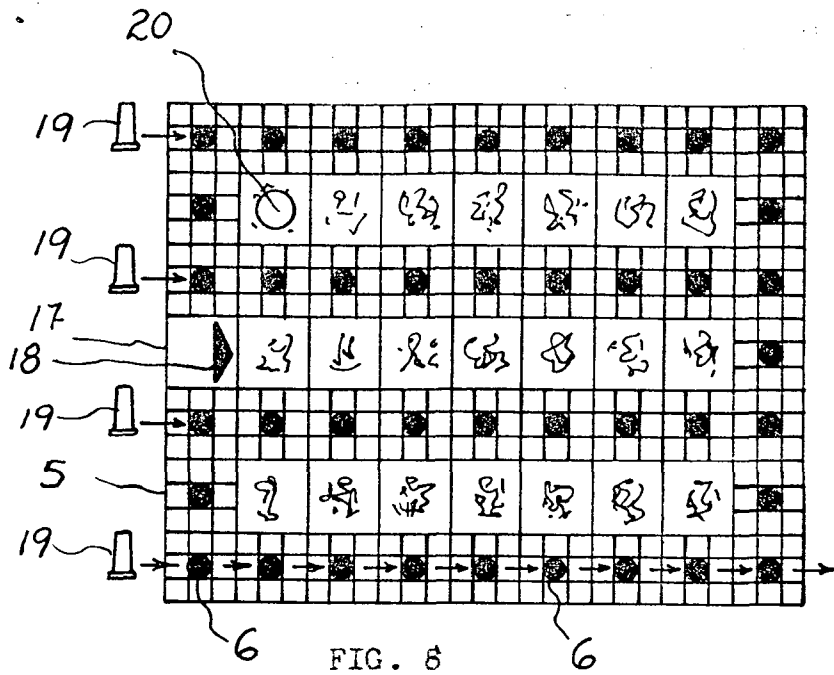


FIG. 8

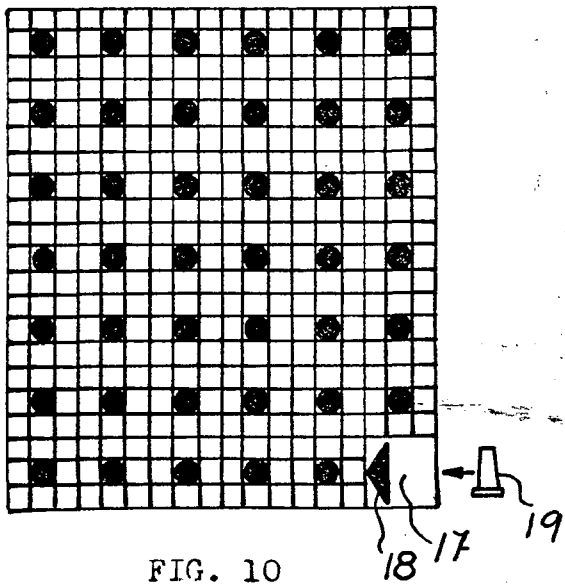


FIG. 10

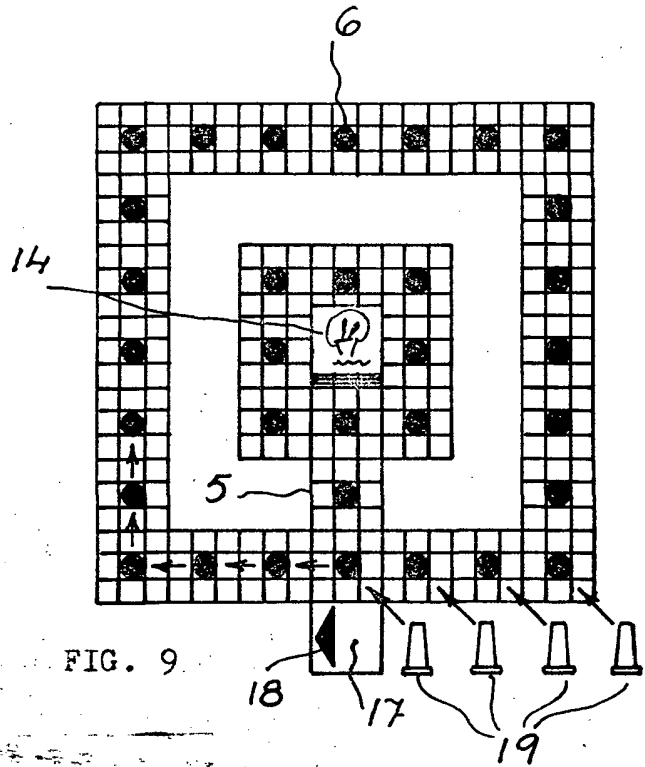


FIG. 9

Madrid, 6 NOV 1973  
DISET, S. A.  
p.a.

J. TORTRAS  
P.P.

*A. GUILLEUMAS*  
A. GUILLEUMAS