


197420

197420

Int. Cl.: A63F



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, Balmes, 184, 3º, 3ª, por "JUEGO INFORMATICO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto del presente modelo de utilidad es un juego informático de competición de sobremesa, el cual consta de un tablero, cuatro peones, unos dados de tirada, un determinado número de fichas, cada una de ellas

5. con una imagen distinta impresa en una de sus caras y cuya temática gira en torno de variados aspectos de la vida moderna, un número igual de fichas en las que consta una pregunta determinada, sí como igual número de unas fichas similares, en las que consta la respuesta

10. que corresponde a las anteriores preguntas, y, final-

197420



mente una cantidad determinada de fichas perforadas, consistiendo este juego en relacionar las fichas en las que consta una pregunta con las fichas que llevan la respuesta adecuada, todo ello con el fin de obtener una ficha con imagen, las cuales, además de contener un texto didáctico, ostentan una puntuación determinada.

5.

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 de realización práctica de un juego competitivo que reúne las características brevemente enunciadas.

10.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del tablero del juego; la figura 2 es una vista en planta de una de las fichas que llevan impresa una imagen y que, con el fin de abreviar, serán designadas fichas "Imagen"; la figura 3 es una vista del dorso de esta misma ficha; la figura 4 es una vista de una ficha en cuya superficie consta una pregunta determinada, siendo por este motivo que vendrán designadas fichas "Pregunta"; la figura 5 es una vista en planta de una ficha en la que consta una respuesta determinada, siendo denominadas por este motivo fichas "Respuesta", mientras que la figura 6 es una vista en planta de una ficha perforada, siendo denominadas las de este tipo fichas "Datos", y, finalmente, la figura 7 es una vista en perspectiva de uno de los peones que se deslizan por el tablero, no representándose los dados de tirada que intervienen en el

15.

20.

25.

197420



juego, puesto que son de sobra conocidos.

- De la observación de todas estas figuras se desprende que el juego competitivo se sobremesa está constituido por un tablero 1 que ofrece agrupados, en
5. su parte central, unos casilleros 2, sobre los cuales, en grupos iguales y convenientemente mezcladas, con la imagen 3 mirando hacia arriba, se depositan las fichas "Imagen" 4, las cuales llevan un título distintivo 5 y una cifra 6 en números que les da un valor determinado.
10. En el dorso de estas mismas fichas consta un texto didáctico 7 relacionado con la imagen, generalmente fotográfica, impresa en el anverso de las mismas.

- Al lado de los casilleros 2 se prevén tres recuadros 8, 9 y 10, sobre cada uno de los cuales se depositan las fichas "Pregunta" 8, las fichas "Respuesta" 9 y las fichas "Datos" 10. Las fichas "Pregunta" y "Respuesta", convenientemente barajadas, se colocan en sus recuadros correspondientes antes de comenzar la partida, pero las fichas "Datos" se reparten a partes iguales entre los
15. jugadores de la partida, depositándose durante el transcurso de ésta, según las incidencias del juego, en el recuadro 10 que les corresponde. En las fichas "Pregunta", tal como se desprende de su enunciado, se halla impresa una pregunta determinada, la cual tiene su contestación concreta en una de las fichas "Respuesta". En las fichas
20. "Datos" no consta texto alguno, estando tan sólo perforadas con el fin de que su aspecto sea lo más parecido a las que se utilizan en las máquinas computadoras.
- 25.

197420



- Tanto los casilleros contiguos 2 como los recuadros 8, 9 y 10 se hallan rodeados por un doble circuito rectangular 11 y 12, cuyas dos pistas se hallan en posición contigua, estando formadas por multitud de casilleros, muchos de los cuales están ocupados por unos distintivos convencionales 13, 14, 15, 16, 17 y 18, desliziéndose, a tirada de dado, por dicho circuito, unos peones 19, uno por cada jugador, a partir de un mismo punto de partida y según un orden preestablecido.
- 5.
10. Los peones, cuando empieza la partida, se deslizan por el circuito exterior 11, pero cuando en el transcurso de la misma surge en la tirada de dado un seis, el peón que pertenezca a quien haya efectuado la tirada, pasará a ocupar la casilla contigua inferior del circuito interior 12. En el circuito exterior, de trecho en trecho, se hallan los casilleros que llevan el distintivo 13, representado por un interrogante. Cuando un peón entra en un casillero que ofrece dicho signo, su propietario retira del montón de fichas "Pregunta" depositadas en el recuadro 8 tantas como marque la tirada de dado que le haya posibilitado la entrada del peón en el casillero mencionado.
- 15.
20. Cuando circulando por el circuito interior 12 el peón penetre en un casillero en cuyo interior se halle un distintivo representado por un signo de admiración 14, se repetirá la misma operación de apropiación de fichas, pero efectuándose dicha operación con las fichas "Respuesta", las cuales se retiraran del montón depositado en el recuadro 9.
- 25.

197420



Cuando un jugador empareja una ficha "Pregunta" con la ficha "Respuesta" que le corresponde, podrá apropiarse de la ficha "Imagen" que a su vez esté relacionada con ellas, siempre y cuando dicha ficha "Imagen" esté visible, es decir, se halle situada la primera en uno de los montoncillos de fichas que se hallan depositadas sobre los casilleros contiguos 2.

- 5.
10. En el caso de que el peón coincida con un casillero que lleve impreso el distintivo 15, el cual está constituido por un punteado que semeja las perforaciones efectuadas en las fichas "Datos", el propietario de dicho peón está obligado a depositar en el recuadro correspondiente 10 del tablero tantas fichas "Datos" como indique la tirada del dado, dándose el caso de que un jugador que haya perdido todas sus fichas "Datos" no podrá continuar el juego, a menos que no efectue un canje con un compañero de juego, consistiendo dicho canje en entregarle fichas "Pregunta" o "Respuesta" a cambio de un número especificado de fichas "Datos" según la proporción establecida en las reglas del juego.
- 15.
- 20.

25. Cuando el poseedor de un peón **acierta un** casillero que lleve un distintivo cruzado 16, deberá devolver al recuadro correspondiente del tablero tantas fichas "Pregunta" o "Respuesta" como indique la tirada del dado, mientras que cuando dicho peón penetra en el casillero que lleva un distintivo circular estrellado 17, su poseedor tiene el derecho de apoderarse de todas las fichas perforadas "Datos" que se hallen depositadas en su

197420



recuadro correspondiente del centro del tablero.

Otras particularidades del juego surgen cuando el peón de un jugador alcanza al de otro, habiéndole de entregar el jugador del peón alcanzado a quien ha efectuado el alcance tantas fichas "Pregunta" o "Respuesta", según el circuito por donde circulen los peones, como puntos marque la tirada del dado, quedando los peones a salvo de ser alcanzados cuando se hallen en los casilleros de las esquinas, los cuales llevan impreso el distintivo

5.

10.

18.

El juego se termina cuando se agoten las fichas "Imagen" depositadas en los casilleros 2 del tablero, pasando a continuación los jugadores a sumar los puntos de las fichas que posean, ganando aquel jugador que sume una mayor cantidad de puntos.

15.

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.

20

197420

N O T A



Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1. Juego informático de competición de sobremesa, que se caracteriza por estar formado por un tablero
5. que lleva en su parte central impresos un grupo de casilleros contiguos, así como tres recuadros separados, estando rodeados, tanto los casilleros como los recuadros, por un doble circuito rectangular formado por dos pistas que están constituidas por casilleros, varios de los cuales ostentan, de trecho en trecho, varios distintivos convencionales, circulando por dichos circuitos, a tirada de dado, unos peones, depositándose en los casilleros contiguos del centro del tablero unas fichas llamadas "Imagen", las cuales, además de ostentar por su anverso una
10. fotografía que versa sobre un aspecto de la vida moderna, generalmente científico, llevan un título correspondiente y una cifra que les da un valor determinado, mientras que por su reverso llevan un texto didáctico relacionado con el tema de la fotografía mencionada, situándose sobre
15. dos de los tres recuadros del centro del tablero unas fichas llamadas "Pregunta" y "Respuesta", repartiéndose entre los jugadores a partes iguales unas fichas llamadas "Datos", que presentan varias perforaciones en su superficie, consistiendo el juego en que cuando el peón de
20. uno de los jugadores penetra en uno de los casilleros que porta uno de los varios distintivos que posibilita hacer-
- 25.



197420

lo, se apodera dicho jugador de un número determinado de fichas "Pregunta" o "Respuesta", con el fin de relacionarlas entre sí y conseguir una ficha "Imagen", ganando la partida aquel jugador que una vez agotadas estas fichas sume una mayor cantidad de puntos.

5.

2. Juego informático de competición de sobremesa.

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

Madrid, 10 NOV 1973

DISET, S.A.  
p.a.

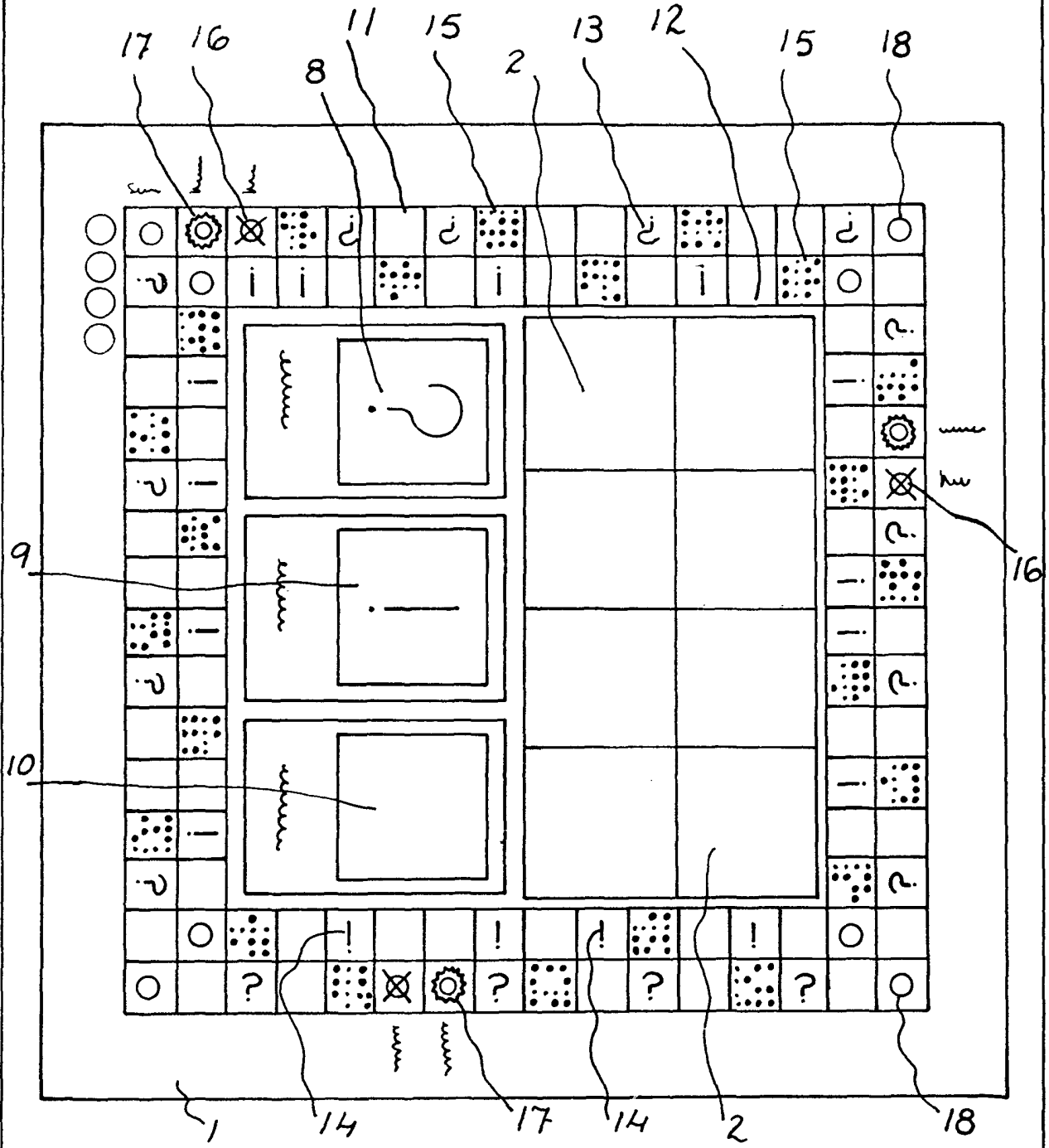


FIG. 1

Madrid, 10 NOV 1973  
DISET, S. A.  
p.a.