

197758



AGBF

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, 3º, 3ª, por "JUEGO CINEGETICO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El objeto de la presente invención es un juego cinegético de competición de sobremesa, que se halla compuesto de un tablero, cuatro peones, cuatro dados, un número determinado de fichas en las que se halla impresa
5. una cámara fotográfica, otro número mayor de fichas que ostentan una fotografía de un animal salvaje y, finalmente, un número aún más elevado de fichas que llevan impresa un texto didáctico relacionado con las características que ofrecen los animales fotografiados en las
 10. fichas anteriores, siendo en el transcurso de la parti-

197758



da y con el concurso de estos elementos, que se imita al máximo, siempre dentro de un marco ideal, la serie de situaciones diversas que pueden presentarse durante un safari fotográfico.

5. 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 competitivo de sobremesa que reúne las características brevemente enunciadas.

10. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego; la figura 2 es una vista en planta de una de las fichas que llevan una fotografía de un animal determinado y que, por este motivo, reciben el nombre de fichas "Animales"; la figura 3 muestra una ficha que lleva impreso un texto didáctico relacionado con los animales fotografiados en las fichas anteriores, recibiendo por ello el nombre de fichas "Datos". La figura 4 es una ficha que lleva impresa la imagen de una cámara fotográfica, recibiendo por ello el nombre de fichas "Cámaras fotográficas", mientras que la figura 5 es una vista en perspectiva de uno de los peones que se deslizan por el tablero, no representándose los dados que intervienen en el juego ya que su forma y su función son de sobra conocidas.

25. De la observación de las figuras descritas se desprende que el juego de competición de sobremesa según la invención está compuesto por un tablero 1 en cu-

197758



ya superficie se ha impreso un circuito cuadrado 2 compuesto de multitud de casilleros 3, varios de los cuales muestran en su interior unos distintivos convencionales, que pueden ser un círculo negro 4, un círculo estrellado 5, un aspa 6, un ojo esquemático 7 ó unas líneas paralelas 8, aunque dichos distintivos bien pudieran presentarse bajo otras formas sin que por ello quedarán afectadas las reglas del juego.

En el interior del circuito cuadrado 2 se hallan convenientemente repartidas una serie de casillas, también cuadradas, diferenciándose entre ellas tan sólo porque unas, 10, llevan en su interior un signo semejante al círculo negro 4 impreso en los casilleros, mientras que otras, 11, que son las más cercanas a los vértices del circuito, llevan un distintivo formado por un círculo cruzado por un aspa, no llevando distintivo alguno la casilla 12 que ocupa el centro geométrico del tablero.

A cada lado del circuito cuadrado 2 le corresponden dos casilleros 13 semejantes a los encerrados en el interior del mismo circuito, llevando aquéllos, asimismo, el pertinente distintivo.

A cada ficha "Animal" 14, que lleva impresa una fotografía 15, una denominación 16, y una cifra 17, le corresponden tres fichas "Datos" 18, pues son tres el número de estas fichas, las que, por su texto 19, están relacionadas con la imagen del animal fotografiado en una ficha "Animal", explicando cada una de ellas una particularidad determinada del animal fotografiado. Las

197758



fichas "Cámara fotográfica" 20, como ya se ha dicho antes, llevan impresa la imagen 21, mediante la cual se identifican.

5. Antes de comenzar el juego, los dos o cuatro jugadores que intervienen en el mismo lanzarán por turno el dado para conocer el orden de salida. El que obtenga la puntuación mayor será quien inicie la partida y colocará su peón 22 en el primer círculo 23 de los cuatro que hay junto a la flecha 24 que marca la dirección que han de seguir los peones en su recorrido por el circuito, colocándose los demás peones a continuación, según el orden decreciente que haya proporcionado la tirada de dados.

15. Antes de comenzar la partida se mezclarán las fichas "Datos" 20, repartiéndose en igual número entre los participantes, los cuales las colocarán ante sí, agrupando aquellas fichas que esten relacionadas con una ficha "Animal" 14 determinada, con lo cual se lograrán grupos de tres fichas "Datos", grupos de dos y grupos de una, recibiendo cada participante, además, cuatro fichas "Cámaras fotográficas", que constituyen su equipo fotográfico.

25. Asimismo, antes de comenzar la partida, se colocarán formando un solo montón las fichas "Animales" en la casilla que ocupa el centro geométrico del tablero, presentando la imagen 15 hacia arriba.

Se comienza el juego según el orden establecido, tirando cada participante por turno y avanzando su peón



- por el circuito en la dirección indicada por la flecha de salida. Cuando en el circuito 2 un peón se sitúa en un casillero con círculo negro 4, su poseedor cogerá del grupo de fichas "Animales" del centro del tablero,
5. tantas fichas como indique la tirada del dado que haya posibilitado este hecho. Las fichas "Animales" aprehendidas deben depositarse en la casilla 10 que se halle en posición contigua al tramo de circuito donde se halle situado el peón. Si en la casilla 12 del centro del
10. tablero hay menos fichas de las que señala la tirada de dado, se cogerán todas las que haya, y, en el caso de que no hubiera ninguna ficha en el centro del tablero, no tiene aplicación esta regla y sigue el juego el siguiente participante.
15. La presencia de un peón en una de las esquinas, es decir en un casillero que lleva el distintivo 7, representado por un ojo, supone que uno de los fotógrafos se ha situado en una posición que lo hace visible a los animales, provocándoles la huida. Todas las fichas "Animales" colocadas en las casillas 10 abarcadas por los
20. dos tramos de circuito que conforman el ángulo cuyo vertice es el mencionado, casillero con distintivo 7, vuelven a la casilla central 12.
25. Si un peón alcanza a otro, situándose en el mismo casillero, el poseedor del alcanzado entregará al que ha efectuado el alcance el mismo número de fichas "Datos" que haya marcado la tirada de dado, habiéndole de entregar las fichas "Datos" que pida, incluso dos de ellas

197758



que estén relacionadas con una misma ficha "Animal", pero nunca podrá exigirle, quien ha efectuado el alcance, la entrega de tres fichas "Datos" relacionadas con una ficha "Animal" determinada.

5. Estando dos peones en el mismo casillero por haberse efectuado el alcance comentado en el párrafo anterior, un tercer peón no podrá entrar en el mencionado casillero, quedando invalidada la tirada. Además, los casilleros que lleven un distintivo 4, o bien un distintivo 5, representado este último por un círculo estrellado, hacen el oficio de "Seguros", por lo que si un peón fuera alcanzado encontrándose en el interior de ellos su propietario no sufriría penalización alguna.

10. Acertando con la tirada un casillero distinguido con un círculo estrellado, el peón queda en posición de fotografiar y debe colocar su propietario una ficha "Cámara fotográfica" en el casillero exterior más cercano a dicho casillero. Acto seguido, el jugador, cuando le toque otra vez el turno de tirada, moverá el peón a derecha e izquierda y, en el caso de que éste coincida con un círculo negro 4, habrá efectuado una foto, pudiendo retirar una ficha "Animal" de las que se hallan depositadas en la casilla 10 más cercana al peón. En el caso de que al efectuar el doble movimiento, tanto a derecha como a la izquierda, su peón coincidiese en ambos casos con el círculo negro 4, en lugar de una ficha "Animal", se apoderaría de dos, colocando el jugador dichas fichas "Animal" debajo de la ficha "Cámara fotogr-
- 15.
- 20.
- 25.

197758



fica" anteriormente mencionada.

- Para adjudicarse definitivamente las fotos o fichas "Animal" que se hallen contenidas bajo una ficha "Cámara fotográfica", deberá pasar el peón por uno de
5. los dos casilleros que forman las esquinas opuestas del circuito. Ahora bien, la entrada de un peón en cualquiera de los casilleros del circuito marcados con un aspa, supone para el propietario del mismo la pérdida de la aludida ficha "Cámara fotográfica" junto con las fichas
10. "Animal" que se hallen junto bajo ella, depositándose todas ellas en la casilla 13, marcada con el distintivo formado por un círculo cruzado con un aspa, más próxima a la casilla 10 donde anteriormente se hallaban depositadas.
15. En el caso de que el peón de un jugador que no tuviese en su poder ninguna ficha "Cámara fotográfica" con sus correspondientes fichas "Animal", penetrara en un casillero cruzado por un aspa 6, dicho jugador se adjudicaría la ficha "Cámara" con las fichas "Animal" que
20. se hallen depositadas en la casilla 13 que se halle más cercana al mencionado casillero.
- Cuando todas las fichas "Animal" se hallan adjudicadas, puede darse el caso frecuentísimo de que sobre las casillas 13 dispuestas en el interior del circuito
25. haya alguna ficha "Cámara" perdida, las cuales serán recogidas, abandonándose todas las demás reglas del juego, por aquel jugador cuyo peón penetre primero en un casillero del circuito marcado con un aspa 6.

197758



- Una vez finalizada la partida se averiguará la puntuación acumulada por cada jugador, siendo de destacar que una ficha "Animal" que ofrezca tres fichas "Datos" relacionadas con la misma, tiene una puntuación determinada, que va bajando correlativamente en el caso de que esté relacionada con dos fichas "Datos" o bien con una sola, adjudicándose a las fichas "Datos" desaparejadas una puntuación determinada de un orden menor, mientras que a las fichas "Cámara" se les adjudica también un valor determinado, ganando aquel jugador que acumule una mayor cantidad de puntos.
- 5.
- 10.

- 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.
- 15.



Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego cinegético de competición de sobremesa, que se caracteriza por comprender un tablero con un circuito provisto de casillas el paso por las cuales de los peones correspondientes a los jugadores regula la posesión por éstos de unas fichas con diferentes valoraciones en las que aparece grafiado un animal salvaje, cuya imagen simula captarse con la cámara fotográfica
 10. representada en otras fichas cuando se produce la incidencia de los peones o piezas que recorren el circuito con determinadas casillas del mismo, previéndose otras fichas, complementarias de las primeramente indicadas, en las que se incluyen datos relacionados con los animales representados en aquéllas, debiendo presentarse
 15. colecciones lo más completas posible de fichas gráficas y de datos, así como de las que ostentan una cámara fotográfica, para obtener una congrua puntuación.
20. 2. Juego cinegético de competición de sobremesa.

197758



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

Madrid, a 22 de noviembre de 1973

DISET, S. A.
p.a.

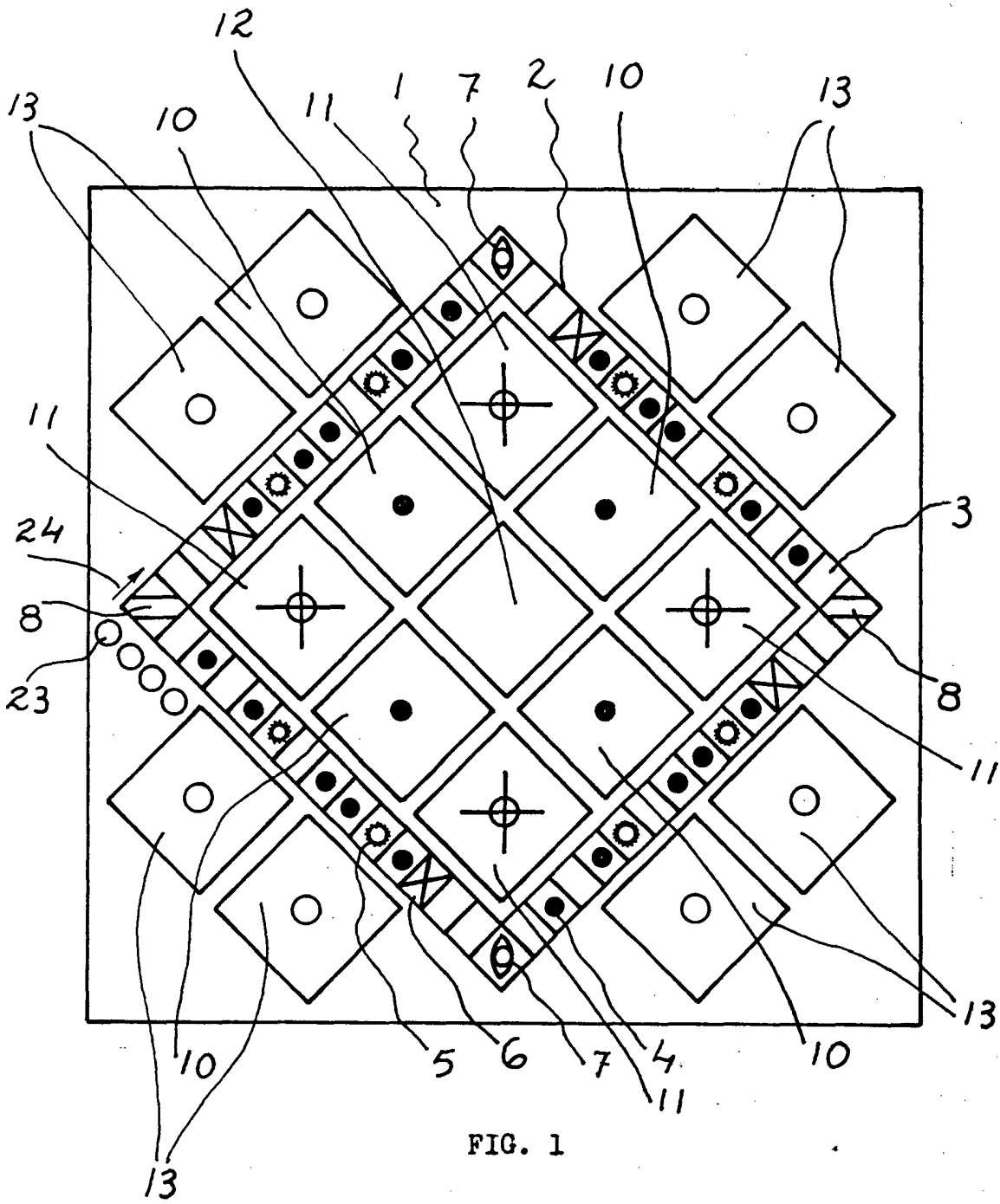


FIG. 1

Madrid, 22 NOV. 1973
DISET, S. A.
p.a.

J. TORTRAS

P.P.

[Signature]
A. GUILLEUMAS



FIG. 2

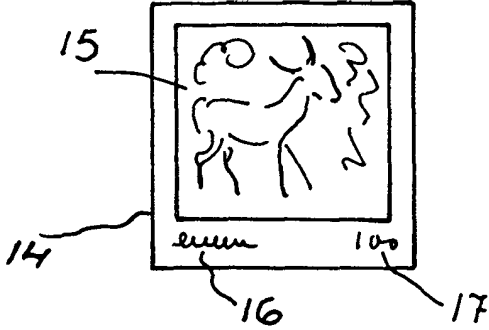


FIG. 5

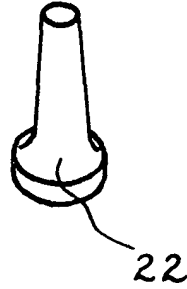


FIG. 3

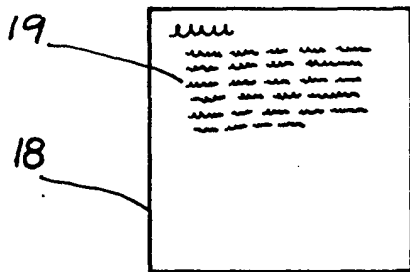
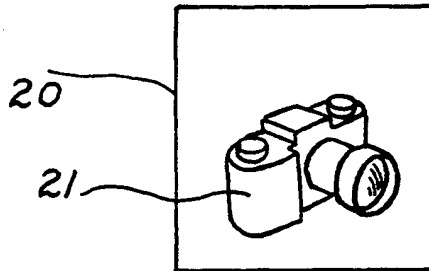


FIG. 4



Madrid, 22 NOV 1973
DISET, S. A.
p.a.

J. TORTRAS
p.p.

A. GUILLEUMAS