

197759

19
Int. Cl. A 63 F

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 CRONOLOGICO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El objeto de la presente invención es un juego cronológico de competición de sobremesa, el cual está constituido por un tablero, cuatro peones, cuatro dados, un número determinado de fichas que ostentan
5. unas imágenes del pasado -monumentos, personajes célebres, etc.- , un número igual de fichas con imágenes relacionadas con el futuro, las cuales tanto pueden abarcar temas relacionados con la exploración del espacio como de ciencia-ficción, así como otros dos grupos
10. de fichas, cada uno ostentando distinto color, en

las que se han impreso unos números correlativos, y, finalmente, un número bastante elevado de discos, todos iguales, los cuales simulan la energía necesaria para proporcionar de una forma ideal el desplazamiento de los peones anteriormente aludidos a través de los circuitos impresos en la superficie del tablero.

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 de competición de sobremesa que reúne las particularidades 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 ficha que ostenta una imagen del pasado, y que por este motivo se designa ficha "Imagen pasado"; la figura 3 es una vista de la misma ficha observada por su reverso; la figura 4 es una vista de una ficha que ostenta una imagen relacionada con un tema del futuro, siendo por este motivo que se denomina ficha "Imagen futuro"; la figura 5 es una vista por el reverso de la ficha anterior; las figuras 6 y 7 son sendas vistas de unas fichas que se distinguen por su color, llevando unas impreso el nombre "Pasado", mientras que las otras llevan impreso el nombre de "Futuro"; la figura 8 es una vista en perspectiva de uno de los peones que se deslizan por los circuitos del tablero, mientras que, finalmente, la figura 9 es una vista en planta de

15.

20.

25.

uno de los numerosos discos que constituyen las fichas que representan la energía mediante la cual se desplazan los peones a través de los circuitos del tablero.

- De la observación de todas estas figuras se desprende que el juego de competición de sobremesa según la invención está constituido por un tablero 1 que presenta impresos en su superficie tres circuitos concéntricos, 2, 3 y 4, cada uno de ellos conformado por una serie de discos, diferenciándose los discos que integran un circuito de los que constituyen los otros por el color de su superficie. A título solamente orientativo, se da también el nombre de "Circuito amarillo" al que se halla dispuesto en la parte más interior del tablero; "Circuito verde" al que se halla en una posición intermedia, y "Circuito marrón" al que ocupa la parte exterior del tablero.
- 5.
- 10.
- 15.

- De una forma alternada, los círculos de los circuitos Amarillo y Verde, de una forma emparejada, presentan en su interior unos discos 5, todos ellos de un mismo color, distinguiéndose, además, por un número correlativo 6, y ofreciendo también algunos de estos discos un dispositivo determinado 7. Los círculos que conforman el "Circuito marrón" 4, ofrecen, también de una forma alternada, unos discos 8 y 9, siendo los 8 de color amarillo, mientras que los 9 son de color verde, es decir que, por su color, ambos discos se corresponden con el color que ofrecen los círculos que conforman los circuitos 2 y 3. Finalmente, se hace constar que el número
- 20.
- 25.

ro de círculos que conforman cada uno de los circuitos es igual en cada uno de ellos.

- En el centro del tablero se disponen cuatro círculos 10 donde antes de comenzar la partida se disponen, respectivamente, los cuatro peones 11 que intervienen en la misma, encontrándose los mencionados discos rodeados de un dibujo 12 que representa una complicada máquina de ciencia ficción para la exploración del tiempo pasado y futuro. Alrededor del dibujo de dicha máquina, se disponen, formando cruz, cuatro casilleros, dos de los cuales, en oposición, presentan, uno de ellos, 13, un disco amarillo 14, mientras que el otro, 15, lo ofrece verde, 16. Los dos casilleros restantes, ofrecen, cada uno de ellos, distinto color, puesto que mientras uno, 17, ostenta el color amarillo, el otro, 18, es de color verde.

- Antes de comenzar la partida, convenientemente mezcladas, se depositan encima de cada uno de los casilleros, una serie de fichas distintas que les corresponden. Sobre el casillero 13 que lleva el disco amarillo 14, se depositan unas fichas " Imagen del pasado" 19, que además de ostentar una imagen 20 relacionada con cualquier tema del pasado, así como un nombre 21 que distingue dicho tema y una cifra 22 que le da un valor determinado, lleva un disco amarillo 23 para su mejor identificación. Todas las fichas "Imagen pasado" llevan en el dorso un texto didáctico 23.

Encima del casillero 15, distinguido con el dis-

197759

5. co verde 16, se depositan las fichas "Imagen futuro" 24, que llevan impresa en su superficie una imagen 25 relacionada con cualquier tema de ciencia-ficción, así como el nombre 26 que distingue dicho tema y una cifra 27 que le da un valor determinado, llevando igualmente un disco 28, pero de color verde, y el texto didáctico 28'.

10. Sobre el casillero 17 de color amarillo se depositan unas fichas 29 que ostentan el nombre "Pasado", 30, para todas ellas, y bajo dicho nombre llevan una cifra distinta 31 para cada una de ellas, correspondiéndose dichas cifras con las que distinguen, de trecho en trecho, los círculos con disco que conforman los circuitos.

15. Sobre el casillero de color verde 18 se depositan las fichas de color verde 32, las cuales ostentan el nombre "Futuro", 33, y, además, una cifra distinta 34 para cada una de ellas, igualmente relacionada con los círculos con disco.

20. Antes de comenzar el juego, mediante la tirada de unos dados cada participante se apropia de una cantidad de fichas "Energía" 35, las cuales presentan forma de disco, dejando aparte los concursantes, junto al tablero de juego, el montón de las fichas no adjudicadas.

25. Una vez que todos los participantes se han provisionado de fichas "Energía" y establecido también el orden de salida mediante tirada de dado, el concursante que debe salir primero tirará el dado y entrará con su peón en el circuito que le corresponda, puesto

197759

que si el dado ha marcado uno, dos o tres, el peón entrará en el "Circuito Verde" 3, mientras que si la puntuación es de cuatro, cinco o seis, su peón discurrirá por el "Circuito Amarillo" 2.

5. Cuando un peón penetre en un círculo que contiene un disco 5, según sea un disco amarillo o verde, posibilitará que el propietario del peón, según el caso, se apropie de una ficha "Pasado" o "Futuro" de las que se hallan depositadas en los casilleros 13 ó 15 del tablero de juego.
10. Como ya se ha dicho anteriormente, las referidas fichas "Pasado" y "Futuro" llevan impreso un número que tiene su correspondencia con otro número previsto junto a uno de los círculos provistos de disco que conforman los circuitos 2 y 3. Cuando el mismo peón, a tirada exacta de dado, penetre en un círculo con disco que ostente el mismo número que las fichas "Pasado" o "Futuro" retiradas, su propietario podrá apropiarse, según el color, de una ficha "Imagen futuro" o "Imagen pasado",
15. pero para apropiarse de estas últimas fichas tendrá que desprenderse de tantas fichas "Energía" 35, como indique la tirada de dado que le haya permitido invadir el mencionado círculo con disco, las cuales depositará en el montón que se halla junto al tablero de juego. El peón
20. mencionado, una vez situado en las cercanías del mencionado círculo con disco distinguido con el número de las fichas "Pasado o "Futuro", podrá avanzar a tirada de dado sobre el mismo, pero en caso de sobrepasarlo, podrá
- 25.

197759

asimismo, en la tirada de dado próxima, retroceder sobre su objetivo.

- En el caso de que los círculos con disco alcanzados presenten el distintivo 7, quien penetre en los
5. mismos poseyendo la ficha "Pasado o "Futuro" que les corresponda, podrá apropiarse de una ficha "Imagen pasado" o "Futuro" sin tener de entregar ninguna ficha "Energía" a cambio, habiendo de entregar dichas fichas siempre que su peón penetre en un círculo con disco, posea o no posea la facultad de apropiarse con ello de
10. una ficha "Imagen", puesto que el agotamiento de fichas "Energía" significa para su propietario la inmovilización del peón, el cual no podrá mover de nuevo hasta que a tirada de dado le salga un seis, con lo que el
15. mencionado peón podrá volver al círculo previsto en el centro del tablero, para, en la siguiente tirada, volver a iniciar el juego por el circuito que le haya correspondido.

- Durante el transcurso de la partida pueden presentarse otras incidencias, tales como las dimanantes de ser alcanzado un peón por el de un contrincante, en el caso de que circulen ambos peones por un mismo circuito, o bien en el caso de que ambos peones, circulando uno de ellos por el circuito 2 y el otro por el
20. circuito 3, coincidan a ocupar casilleros contiguos, creándose entonces situaciones por las que el jugador alcanzado está obligado a entregar a quien ha efectuado el
25. alcance las fichas "Imagen" que posea, o bien producién-

197759

dose otra serie de situaciones que por lo prolijas no se detallarán en la presente memoria con el fin de no alargarla excesivamente.

5. Cuando circulando por los circuitos 2 ó 3 los peones alcancen los círculos marcados con una flecha 36 que mira hacia el canto exterior del tablero, los peones están obligados a pasar a circular por el circuito exterior o "Marrón" 4. Cuando penetren en un círculo con disco amarillo que presenta dicho "Circuito Marrón",
10. están obligados a devolver al casillero correspondiente del centro del tablero las fichas "Imagen pasado" o "Futuro", con las fichas "Pasado" o "Futuro" relacionadas con ellas, sucediendo lo mismo con las fichas que correspondan, cuando el peón penetra en un círculo con disco
15. verde 9. Dichos peones pueden volver a circular por los circuitos interiores si en su avance por el circuito exterior 4 penetran en un círculo marcado con una flecha 37 que apunte hacia el interior del tablero.

20. La partida finaliza cuando se agotan las fichas "Imagen pasado" o "Futuro", sumando entonces los participantes los puntos que ofrecen dichas fichas, ganando aquel concursante que sume una mayor cantidad de ellos.

25. 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.



19775928

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego cronológico de competición de sobremesa, que se caracteriza por el hecho de comprender un tablero con tres circuitos concéntricos, por los que discurren los peones de los jugadores, regulando las distintas casillas de dichos circuitos la posesión de unas fichas valoradas que contienen imágenes del pasado o del futuro (primero y segundo circuitos, respectivamente),
10. con su correspondiente descripción, refiriéndose también a dichos términos cronológicos un segundo tipo de fichas, numeradas, que se relacionan con determinadas casillas de los respectivos circuitos y cuya posesión permite la apropiación por parte del jugador de fichas gráficas del
15. primer tipo indicado, previa entrega de unas piezas representativas de una fuente de energía, que dan derecho a mover el respectivo peón y sin las cuales queda éste inmovilizado, pasando el desplazamiento del mismo, y las incidencias que durante dicho desplazamiento tienen
20. lugar, a ser de signo negativo, cuando el peón pasa al circuito exterior por obligarle a ello la oportuna señalización prevista en los circuitos interiores, a los que puede volver de conformidad con señales de signo opuesto grafiadas en el circuito externo.
25. 2. Juego cronológico de competición de sobremesa.

197759 22



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.

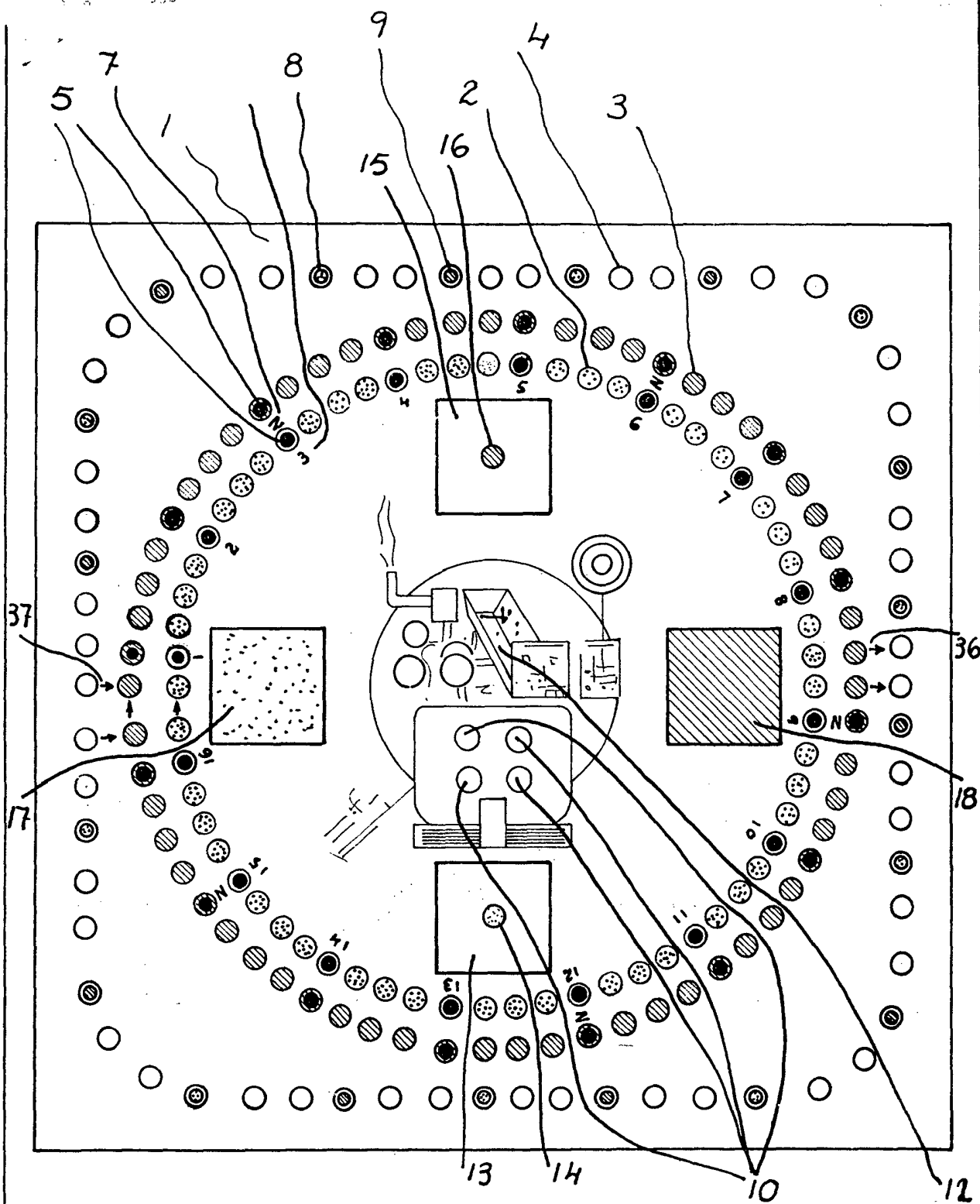


FIG. 1

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

[Handwritten signature]
 A. G. SUAREZ JMAS

FIG. 2

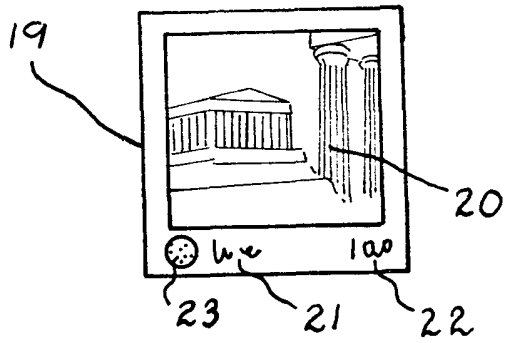


FIG. 8

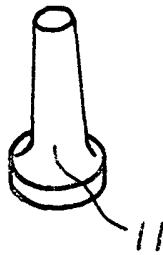


FIG. 9

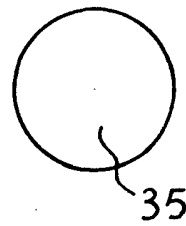
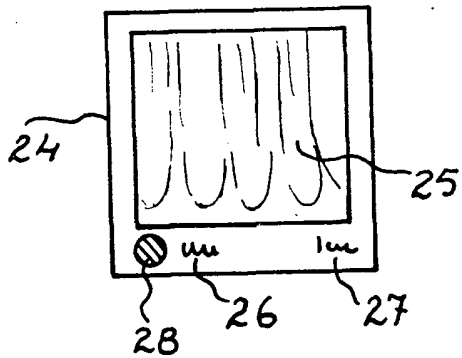


FIG. 4



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

J. TORTRAS
p.p.

A. GUILLEUMAS

FIG. 3

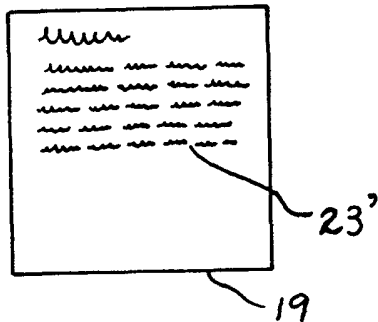


FIG. 7

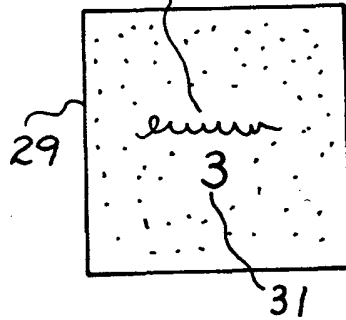


FIG. 5

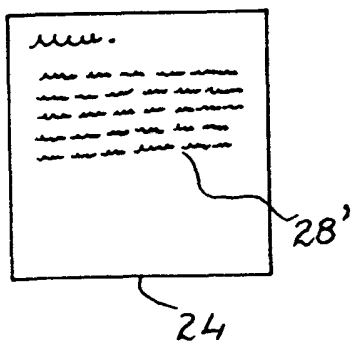


FIG. 6

