



197795

NO. 1: A63F

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

a favor de Don Jorge OLLER VILADROSA, de nacionalidad española, residente en San Justo Desvern (Barcelona), calle Roquetas, 29, por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un nuevo juego de sobremesa sumamente entretenido y que ofrece un agradable esparcimiento para las personas que entran en competición mediante él.

5. El juego de sobremesa de acuerdo con la invención es del tipo de los que comprenden tableros con medios de acoplamiento de un juego de fichas, y se caracteriza por el hecho de que los tableros presentan una pluralidad de casillas con orificios receptores de tetones solidarios de
10. unas fichas figurativas, las cuales a su vez presentan ori-



197795

ficios para el encaje de tetones correspondientes a unas fichas de señalización.

5. Cada jugador dispone de un juego de fichas figurativas y dos juegos de fichas de señalización diferenciados entre sí.

Las casillas de los tableros tienen índices de referencia para su identificación.

10. El tablero de que dispone cada jugador comprende dos zonas, las cuales se hallan montadas en el interior de un estuche que dispone de medios para mantener estable la posición abierta.

15. El tablero de cada jugador está formado por dos placas perforadas que forman cada una de las dos zonas de juego, las cuales están montadas, respectivamente, en las correspondientes mitades del interior del estuche.

En las dos mitades del estuche quedan formadas una serie de cubetas capaces de albergar a los diferentes grupos de fichas que forman el juego.

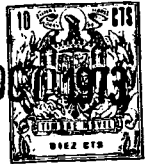
20. Los dibujos adjuntos muestran, a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención y en representaciones esquemáticas, una forma preferida de llevarla a la práctica.

25. En dichos dibujos: La figura 1 es una vista en perspectiva de un juego de acuerdo con la invención en posición abierta para facilitar la ilustración; y las figuras 2 y 3 son vistas en perspectiva de las fichas y piezas respectivamente, utilizadas por cada jugador.

En los dibujos se aprecia un estuche -1- formado

197795

290



por dos medias cajas -1a- y -1b- que forman bisagra, para cierre y apertura, mediante los pivotes -2- y -3- solidarios de la semicaja -1b- y que ajustan en correspondientes orificios practicados en la semicaja -1a-.

5. La semicaja -1b- dispone en su perímetro de cierre de un reborde -4- que, en posición cerrada, ajusta exteriormente con el canto de cierre de la semicaja -1a- del estuche citado.

10. Dicho estuche contiene un dispositivo de cierre en su parte frontal formado por una pestaña -5- solidaria de la semicaja -1b- la cual comprende a una fila de orificios -6-, que en posición de cierre quedan encarados con unos resaltes -7- que forman parte de la semicaja -1a-.

15. En el interior del estuche que forman las semicajas -1a- y -1b- se hallan dos tableros -8- y -9- respectivamente, de forma cuadrada, los cuales están divididos en una serie de casillas -10- que en su parte central contienen a un orificio de fijación de fichas -11-.

20. En la primera fila de cada tablero se halla una numeración -12- que identifica a cada columna, y en la primera columna de cada tablero se hallan una serie de letras -13- que identifican a cada fila.

25. Dichos tableros -8- y -9- están adaptados a las semicajas -1a- y -1b- respectivamente, mediante sistemas convencionales.

La semicaja -1b- comprende un reborde -14- que en posición abierta hace tope con la semicaja -1a- para mantener dicha posición abierta del estuche, de forma que

197795

29 OCT 1973



los tableros -8- y -9- queden situados en planos perpendiculares entre sí.

5. En las zonas interiores de las semicajas -1a- y -1b- no ocupadas por los tableros -8- y -9-, se forman los departamentos -15-, -16- y -17- de almacenamiento de fichas gracias a los tabiques -18- y -19- de cada semicaja, y a unas paredes laterales -20- de los tableros -8- y -9-.

10. En la figura 2 se representa una pieza figurativa -21-, que representa un tipo de barco, la cual comprende, en su parte inferior, a unos tetones -22- encajables en los orificios -11- de los tableros -8- y -9-, y en su parte superior comprende a una serie de orificios -23- de las mismas características que los orificios -11-.

15. En la figura 3 se representan dos de las fichas de señalización del juego, las cuales son de características similares entre sí pero se diferencian por su color. Estas fichas -24- y -25- están formadas por un cilindro -26- y un tetón inferior -27- capaz de ajustar indistintamente con los orificios -11- de los tableros -8- y -9- ó los orificios -23- de las fichas figurativas -21- anteriormente descritas.

25. El juego completo está formado por dos estuches como el descrito y dos juegos idénticos de fichas, de forma que cada jugador disponga de un estuche con sus dos tableros -8- y -9-, y un conjunto de fichas formado por un juego de fichas figurativas -21- y dos juegos de fichas de señalización formados, respectivamente, por fichas como la -24- y fichas como la -25- diferenciadas entre sí por



197795

su distinto color.

El modo de empleo del juego de acuerdo con la invención es el siguiente:

- Supuesto el estuche en posición abierta, según
5. indica la figura 1, las dos semicajas -1a- y -1b- que lo forman, mantienen a los tableros -8- y -9- en planos perpendiculares entre sí, y dicha posición se mantiene gracias al reborde -14- que hace tope con la parte posterior de la semicaja -1a-.
10. Los juegos de fichas -21-, -24- y -25- quedan almacenados en los departamentos -15-, -16- y -17- respectivamente y cada jugador puede disponer de ellos.
- Cada jugador coloca la totalidad de las fichas figurativas -21- sobre el tablero -8-, arbitrariamente, y las sujeta al mismo introduciendo los tetones -22- en los
15. orificios -11- correspondientes.
- Los orificios -23- de cada ficha figurativa -21- pasan a ocupar las coordenadas correspondientes a los orificios -11- tapados por las fichas -21-.
20. Cada uno de los orificios -11- y -23- así dispuestos, queda en el interior de una de las casillas -10- del tablero -8- y puede ser identificado por el número de su columna y la letra de su fila correspondientes, gracias a los números -12- y letras -13- marcadas en las primeras
25. filas y columnas respectivamente de cada tablero.
- Cada jugador tratará de localizar la posición de las fichas figurativas -21- de su adversario mediante una serie de jugadas que realizan alternativamente los dos ju-



197795

gadores.

Para ello, el primer jugador nombra un número y una letra que caracterizan a una de las casillas -10- del tablero -8- de su adversario.

5. En el caso de que en dicha casilla, su contrario no haya situado ninguna de las fichas figurativas -21-, se colocará una de las fichas -25- en la correspondiente casilla del tablero -9- en el que se intenta reproducir el juego del adversario.

10. Si, por el contrario, se ha acertado alguna de las posiciones de las fichas figurativas -21- del adversario, se colocará en el propio tablero -9- una de las fichas de señalización -24-.

15. Las jugadas se suceden alternativamente hasta que uno de los dos jugadores haya localizado la posición de todas las fichas figurativas de su adversario.

20. Serán independientes del alcance de la presente invención los detalles accesorios y demás características constructivas no esenciales, empleadas en la puesta en práctica de la misma, por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las siguientes reivindicaciones.



NOTA 197795

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de sobremesa, del tipo de los que comprenden tableros con medios de acoplamiento de un juego de fichas, que se caracteriza esencialmente por el hecho de que los tableros presentan una pluralidad de casillas con orificios receptores de tetones solidarios de unas fichas figurativas, las cuales a su vez presentan orificios para el encaje de tetones correspondientes a unas fichas de señalización.
10. 2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que cada jugador dispone de un juego de fichas figurativas y dos juegos de fichas de señalización diferenciados entre sí.
15. 3. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, que se caracteriza, por el hecho de que las casillas de los tableros tienen índices de referencia para su identificación.
20. 4. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, que se caracteriza esencialmente por el hecho de que el tablero de que dispone cada jugador comprende dos zonas, las cuales se hallan montadas en el interior de un estuche que dispone de medios para mantener estable la posición abierta.
25. 5. Juego de sobremesa, según las reivindicacio-

29



197795

nes 1 y 4, que se caracteriza esencialmente por el hecho de que el tablero de cada jugador está formado por dos placas perforadas que forman cada una de las dos zonas de juego, las cuales están montadas, respectivamente, en las correspondientes mitades del interior del estuche.

5.

6. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1, 4 y 5, que se caracteriza por el hecho de que en las dos mitades del estuche quedan formadas una serie de cubetas capaces de albergar a los diferentes grupos de fichas que forman el juego.

10.

7. Juego de sobremesa.

La presente memoria descriptiva consta de ocho hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 29 de octubre de 1973

Jorge OLLER VILADROSA

p.a.





29 OCT 1973

FIG. 1

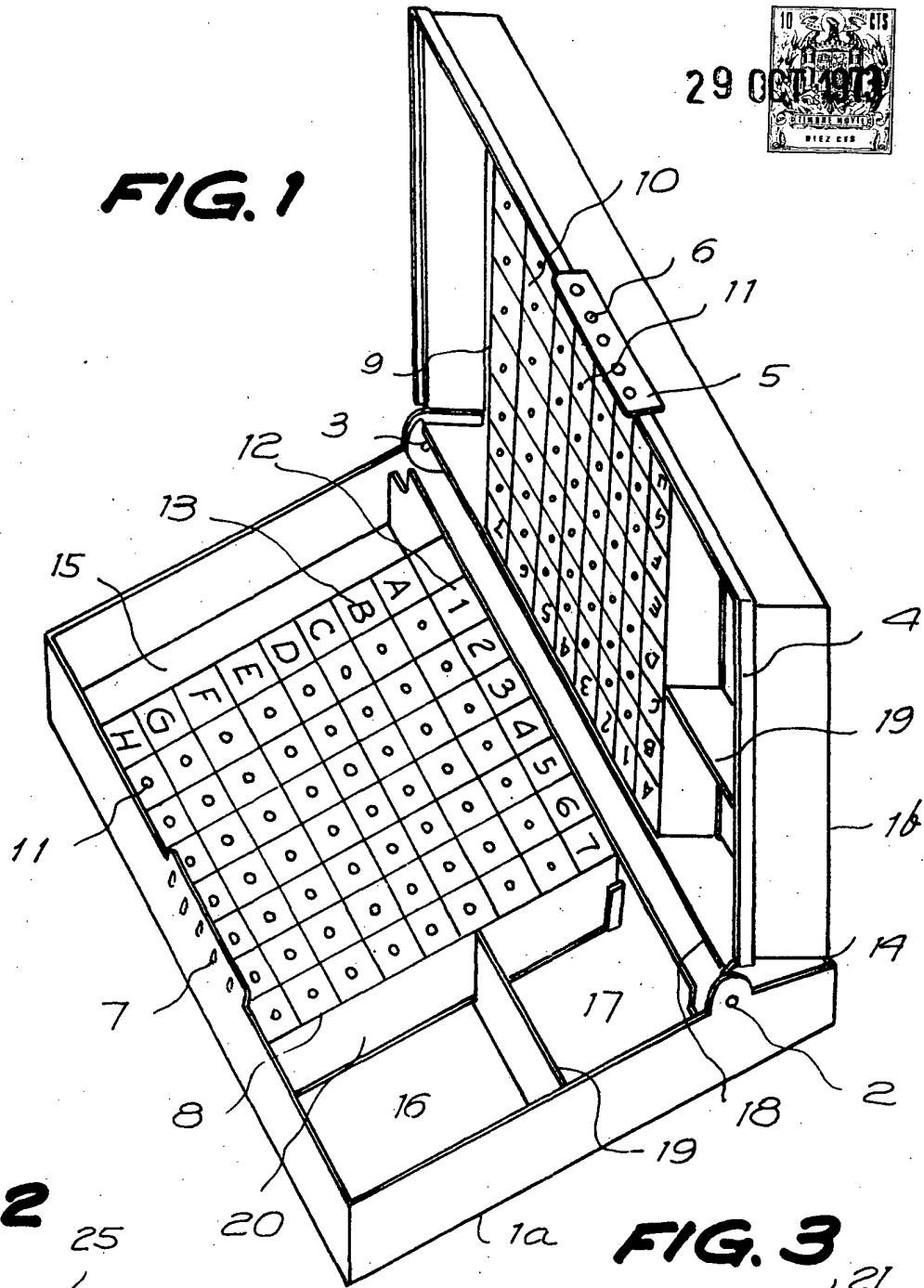


FIG. 2

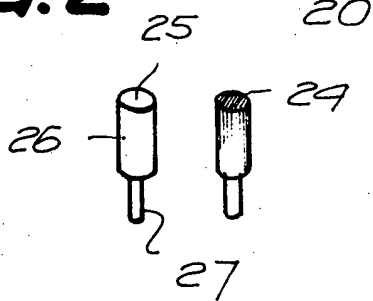
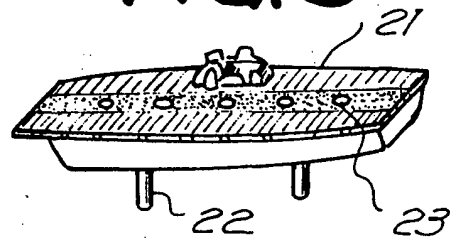


FIG. 3



Barcelona, 29 de octubre de 1973
p.a.

23984/1