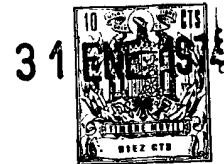


F.e. 6-11-1975

200347



A63F

# CADUCADO

UTILIDAD

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, calle Industria, 295, por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

## MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa sumamente entretenido y de fabricación sencilla y económica.

- El indicado juego se caracteriza esencialmente por el hecho de constar de una pluralidad de grupos de casillas situadas de forma idéntica las de un grupo respecto a las restantes, uno de los cuales se halla separado del resto y es susceptible de ocultarse mediante una visera amovible. El juego se completa mediante la colaboración de una serie de fichas divididas
- 5.
  - 10.

200347

31



5. en varias series, diferenciadas exteriormente entre sí. De dichas fichas uno de los jugadores coloca una en cada una de las casillas del grupo ocultable, en tanto que el otro jugador va situando las restantes en los otros grupos, de un modo gradual, hasta conseguir situar las de la misma manera que el primero.

10. Los medios del juego se completan mediante unos grupos de fichas complementarias, totalmente distintas a las anteriormente indicadas, las cuales van siendo colocadas por el jugador que lleva la iniciativa del juego junto a los grupos que va formando el segundo jugador, indicándole el número y posición de fichas situadas correctamente.

15. Los grupos de casillas están situados formando hileras paralelas, disponiéndose junto a cada una de ellas un espacio cuya finalidad es la de recibir las fichas indicadoras de la posición correcta obtenida por las fichas colocadas por el segundo jugador. Estas casillas presentan unos orificios y las fichas comprenden un vástago, susceptible de introducirse en aquellos orificios, y están dotadas de unas cabezas prominentes.

20. Los dibujos adjuntos muestran tan sólo a título de ejemplo, no limitativo del alcance de la invención, un caso práctico de realización de un juego de sobremesa según las características descritas.

25. En dichos dibujos, la figura 1 muestra en perspectiva un despiece de los elementos que integra el juego; la figura 2 es una vista en perspectiva, en la que

200347

31



5. se muestra la fase inicial del juego; la figura 3 es una vista en planta, en la que se expresan una serie de jugadas, hasta llegar a la que supone el acierto total del segundo jugador; la figura 4 es una sección longitudinal; y la figura 5 es una sección transversal.

10. Así, pues, según la representación de los dibujos, que responden a una realización preferida, los medios materiales del juego están constituidos por un tablero -1-, con unos apoyos -2-, constituidos por unas tiras longitudinales.

15. Enmarcadas en el interior de un rectángulo formado por unos relieves -3- rectos y continuos existen unas hileras de orificios -4-, y en correspondencia con dichas hileras están dispuestos unos casilleros -5-, en los que están formados unos orificios -6-.

20. Marginada del espacio anteriormente descrito se forma otra hilera, constituida por unos orificios -7-, cuya finalidad es distinta a los orificios -4- anteriormente descritos, según se verá más adelante. Esta hilera está colocada en el interior de un rectángulo abierto formado por los relieves -8-, dispuesto en un extremo del tablero -1-, los cuales, a su vez, constituyen un apoyo para la visera amovible -9-.

25. Los elementos que completan el juego están constituidos por unas fichas -10- divididas en varias series y que se diferencian por su color. Estas fichas -10- comprenden un vástago -11-, introducible en los orificios -4- y -7- antes descritos, y una cabeza prominente



-12-. Asimismo, concurren unos vástagos -13-, también diferenciados de poseer colores distintos entre sí, susceptibles de ser colocados en los casilleros -5-.

5. Descritos los elementos que integra el juego en cuestión se pasa seguidamente a indicar bajo qué reglas se efectúa.

10. Uno de los jugadores participantes procede a colocar en el casillero que comprende los orificios -7- una hilera de fichas -10-, ocultándolas al otro jugador mediante la previa colocación de la visera -9-. El número de estas fichas podrá variar, pero en el caso de que sean menos de cuatro, el jugador que inicia la partida deberá indicar las posiciones que están vacías.

15. El otro jugador irá colocando las fichas -10- en hileras formadas por los orificios -4- intentando duplicar con exactitud los colores y posiciones de las fichas que previamente ha colocado el jugador que lleva la iniciativa del juego detrás de la visera -9-, teniendo para ello diez oportunidades que corresponden a las hileras formadas en el tablero -1-.

20. No obstante, el primer jugador viene obligado a facilitar información al segundo jugador con respecto a los aciertos logrados en cada jugada, sirviéndose para ello de las fichas -13-, cuyos colores son blanco o negro, y tienen la siguiente valoración indicativa:

25. NEGRO.- Indica color y posición acertados.



20727

En efecto, si alguna de las fichas colocadas en las hileras de los orificios -4- coincide en color y posición con las colocadas en el casillero formado por los orificios -7-, se colocará por cada acierto una ficha -13- en el casillero -5- adyacente a la hilera ocupada, introduciéndolas en los orificios -6-.

5. BLANCO.- Indica sólo color. Si alguna de las fichas -10- colocadas por el jugador solamente repite un color de las que están ocultas pero no coincide posicionalmente, se colocará en este caso, por cada uno de los aciertos de este tipo, una ficha -13- color blanco en el indicado casillero -5-.

10. SIN SEÑAL.- Cuando ninguna de las fichas -10- colocadas por el segundo jugador no coincida ni en color ni en posición con respecto a las ocultas detrás de la visera -9- el jugador que lleva la iniciativa se abstendrá de poner señal -13-, lo que informa al otro jugador de que no ha obtenido ningún acierto.

15. Las señales -13- se mantienen colocadas en su correspondiente casillero -5- durante todo el tiempo que dure la partida, de modo que, al finalizar la partida, pueda constatarse la corrección de su colocación, ya que, tratándose de una información que recibe el otro jugador, si se falsea su posición puede suponer para el jugador que las coloque una penalización.

20. Como puede observarse, el jugador que intenta duplicar la disposición de fichas -10- colocadas en el casillero oculto por la visera -9- tiene diez oportu-

25.



tunidades, que corresponden a las hileras de orificios  
-4-. El jugador atacante obtiene un punto por cada hi-  
lera de piezas colocadas, hasta llegar a la suma de la  
cantidad que se establezca para ganar definitivamente  
5. la partida. Las posiciones de los jugadores se alterna-  
rán hasta que ambos hayan efectuado el mismo número de  
partidas.

Serán independientes del objeto de la presen-  
te invención los materiales empleados en los distintos  
10. elementos constitutivos del juego de sobremesa, así co-  
mo las formas y dimensiones, tanto absolutas como rela-  
tivas, de los mismos, y en consecuencia, todo cuanto no  
afecte a su esencialidad.

- . -

#### N O T A

15. Se reivindica como objeto del presente modelo  
de utilidad:

1. Juego de sobremesa, caracterizado esen-  
cialmente por el hecho de que consta de una pluralidad  
de grupos de casillas situadas de forma idéntica las de  
un grupo respecto a las restantes, uno de cuyos grupos  
20. se halla separado del resto y oculto mediante una vise-  
ra, completando el juego una serie de fichas divididas  
en varias series, diferenciadas exteriormente entre sí,  
de las cuales un jugador sitúa una en cada una de las

200347

31



casillas del grupo oculto, en tanto que el otro jugador va situando las restantes en los otros grupos hasta con seguir situarlas de manera idéntica al primero, comple- tando el conjunto unos grupos de fichas complementarias, totalmente distintas a las anteriores, que el primer ju- gador sitúa junto a los grupos que va formando el segun- do y que indican el número y posición de fichas situadas correctamente.

5. 2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado esencialmente por el hecho de que la visera que oculta al grupo diferenciado de casillas es amovible.

10. 3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que los grupos de casillas están situados en hileras paralelas, disponiendo junto a cada hilera un espacio destinado a situar las fichas indicadoras de la posición correcta obtenida.

15. 4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que las casillas presentan sendos orificios y las fichas constan de un vástago que se introduce en el orificio y una cabeza prominente.

20. 5. Juego de sobremesa.

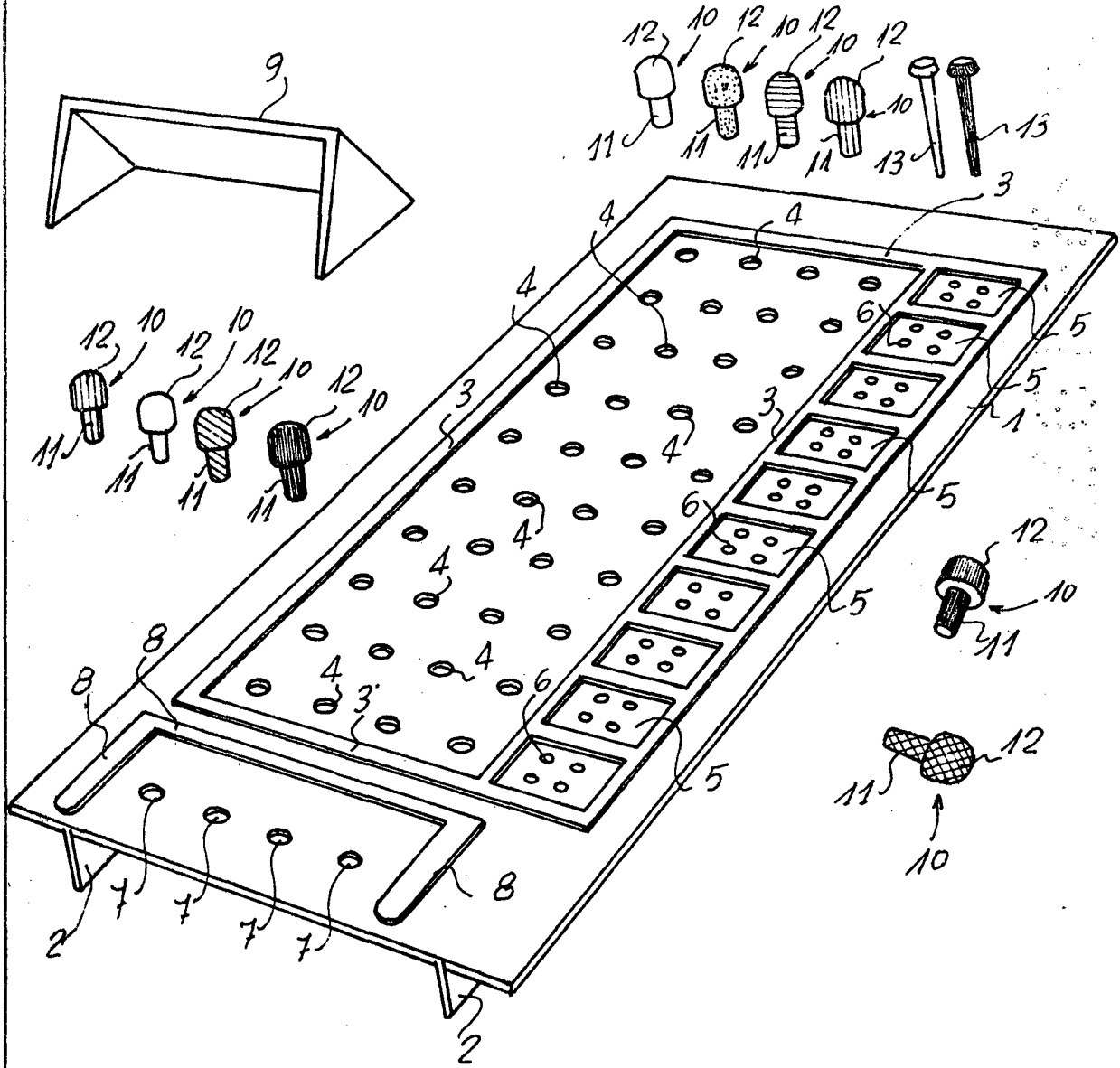
Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial



24437/3



FIG. 1



Barcelona, 31 de enero de 1974  
p.a.

200347

FIG. 2

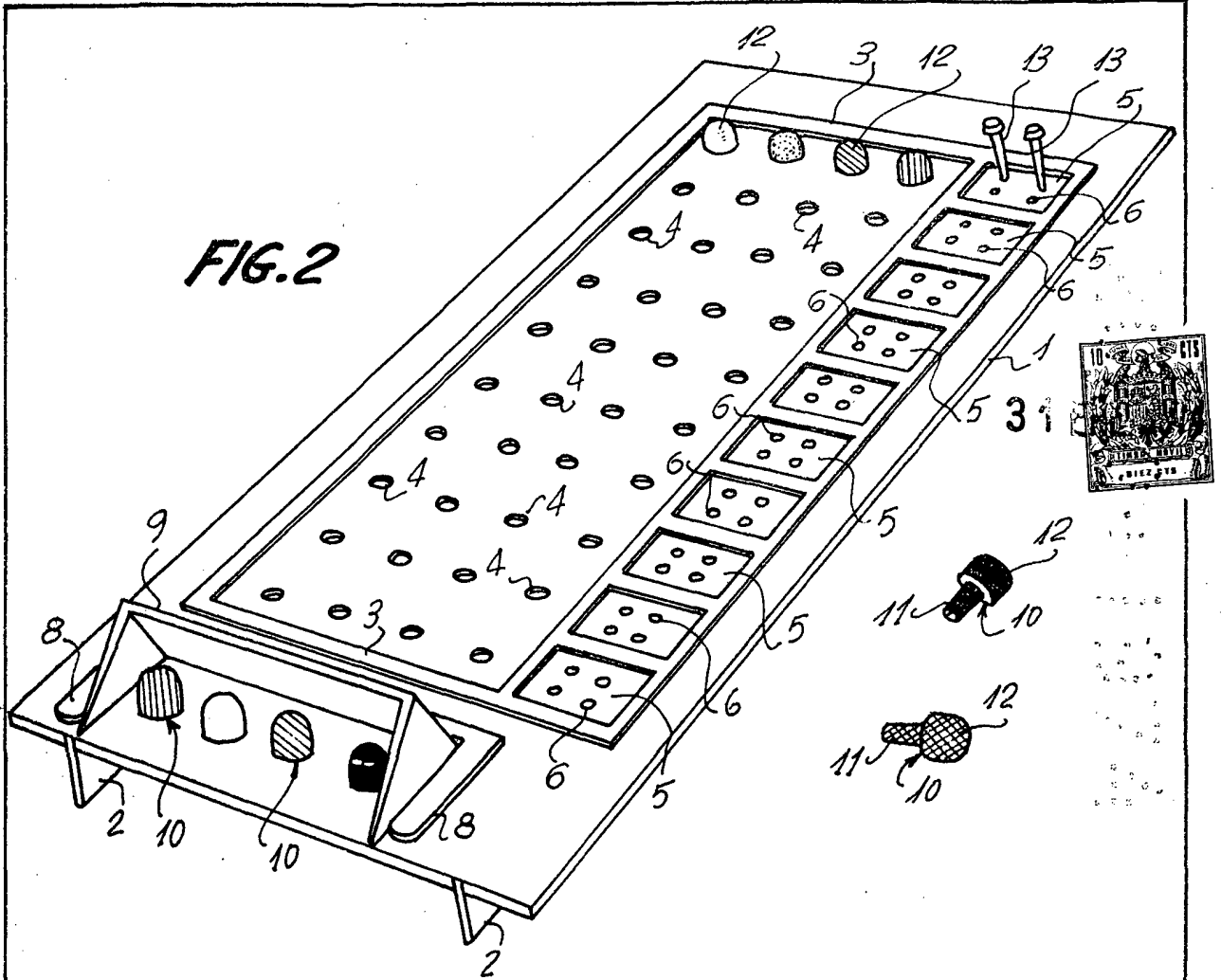


FIG. 4

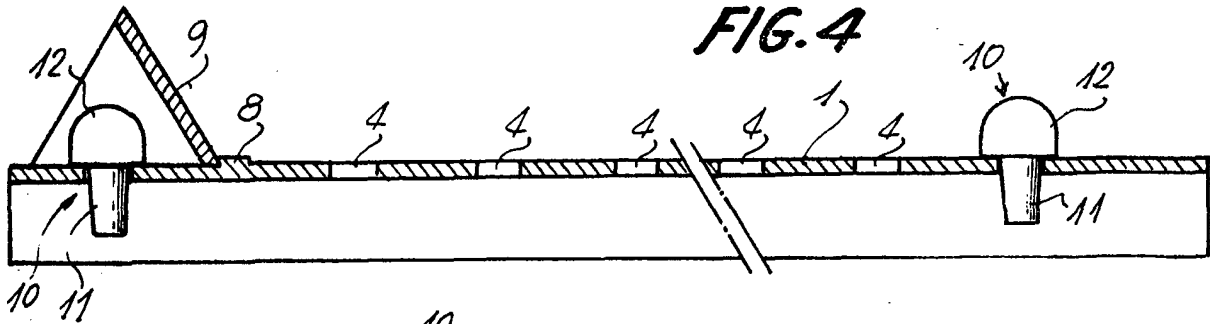
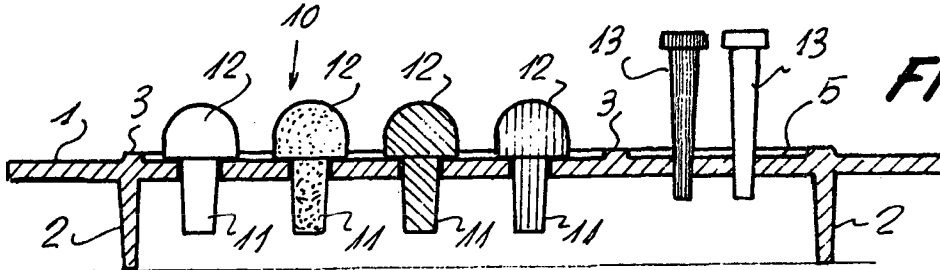


FIG. 5



Barcelona, 31 de enero de 1974  
p.a.

24437/3

24437/3

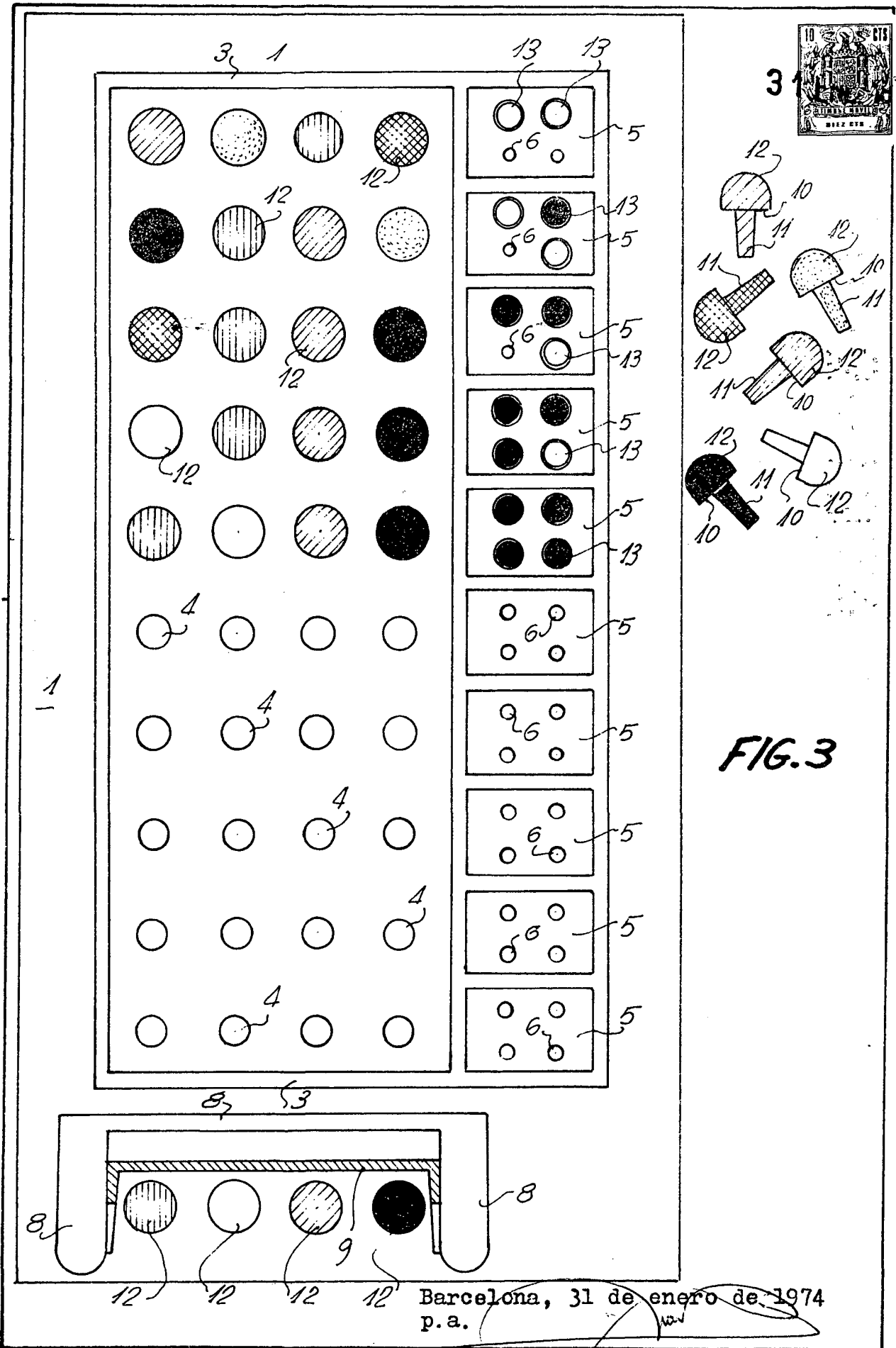


FIG. 3

Barcelona, 31 de enero de 1974  
p.a.