

000000



200880

Int. Cl.:	_____

PATENTE
DE
MODELO DE UTILIDAD
por 20 años
a favor de CAFISA, CAJA FILATELICA DE ESPAÑA, S.A.
de nacionalidad española
residente en Barcelona, calle Rosellón, 55-57
por:

"JUEGO RECREATIVO CULTURAL DE SOBREMESA".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente patente de modelo de utilidad tiene por objeto un juego recreativo cultural de sobremesa destinado a instruir y estimular el conocimiento del arte en sus multiples facetas, determinándose la novedad de este juego por el hecho de que su desarrollo se opera con reproducciones de valiosas obras de arte famosas, tanto en pintura como en escultura, así como relativas a antigüedades, arquitectura, filatelia y otras, favoreciéndose así el conocimiento e identificación de obras maestras a través de un juego entretenido e interesante.

10. A los efectos propuestos, este juego que motiva el presente modelo consta de un tablero con multiples casillas sucesi-



vas formando bucle que se cruza en una de dichas casillas, en las que aparecen, en forma de dibujos humorísticos y sobre un fondo de color distintivo para cada rama artística, reproducciones de obras de arte, que se identifican luego con otras reproducciones de las obras auténticas en tarjetas relacionadas gráfica, numérica e ideológicamente con aquellas casillas, realizándose las correspondientes incidencias del juego mediante unas fichas que forman parte del propio conjunto y que pueden hacerse avanzar según los puntos obtenidos con ayuda de unos dados o de una ruleta agregados al propio juego.

Cooperan con las tarjetas artísticas mencionadas y con el contenido de todas las casillas que figuran en el tablero, grupos de tarjetas monetarias, tarjetas indicadoras de locales de exposición de todas las obras artísticas, tarjetas de control para cada jugador y, por último, tarjetas sorpresa.

Con objeto de que puedan ser apreciadas en su detalle las particularidades que caracterizan al nuevo juego que motiva esta demanda, a continuación se expone una forma preferida de realización práctica del mismo, la cual, sólo a título de ejemplo no exclusivo ni limitativo, se relaciona con dos hojas de dibujos que se acompañan y en las que se representan nueve figuras, de las que:

La Fig. 1 muestra una vista en perspectiva y con sus elementos separados, de todas las partes que componen el juego;

La Fig. 2, también en perspectiva, refleja el detalle de los grupos de tarjetas artísticas ilustradas con reproducciones fieles de obras de arte y con textos alusivos a las mismas, distinguiéndose cada grupo de estas tarjetas por sendas fajas de colores diferentes;

La Fig. 3 muestra el grupo de tarjetas de control utili-



zadas en el juego;

La Fig. 4 es una representación en perspectiva de los grupos de tarjetas monetarias empleadas;

5. Las Figs. 5 y 6 se contraen a la representación, en perspectiva, respectivamente, de la tapa y de la caja o estuche contenedor del juego;

La Fig. 7 es una sección transversal por la línea VII-VII de la Fig. 6;

10. La Fig. 8 corresponde a una vista en planta del tablero de juego; y

Finalmente, la Fig. 9 representa, en perspectiva, unas fichas y dados a emplear en el propio juego.

15. Según muestran dichas figuras, este juego recreativo consiste en un tablero (1), preferiblemente plegable por su mitad y de material adecuado, tal como cartulina, plástico u análogo, apareciendo en una cara de este tablero, según se aprecia en la Fig. 8, una serie de casillas con numeración correlativa y en circuito cerrado, debidamente distribuidas "A", "AA", "B", "BB", "C", "CC", "D", "DD", "E" y "EE", distinguidas cromáticamente entre sí.
20. y que se hallan, por su color, en correspondencia con las fajas equivalentes de color "A", "AA", "B", "BB", "C", "CC", "D", "DD" y "E", "EE", que aparecen en una zona adecuada de los grupos de tarjetas artísticas (2), (2'), (3), (3'), (4), (4'), (5), (5'), (6) y (6'), según la Fig. 2. Tales tarjetas están divididas para
25. una misma rama artística, en grupos de dos que se diferencian por el tono de la faja de color, tono que coincide igualmente con el del fondo de las casillas correspondientes del tablero. Dichas tarjetas artísticas presentan en una cara, una cifra "F", una cantidad "G", una denominación "H", propia del motivo artístico "I"
30. en la misma cara, y la indicación "K" de la rama artística a la

que pertenece el motivo gráfico representado "I", tal como pintura, arquitectura, filatelia, antigüedad y escultura.

Las indicaciones "F", "G", "H" y "K" últimamente mencionadas de cada tarjeta artística aparecen también en las correspondientes casillas cromáticas anteriormente reseñadas.

5.

Las figuras de reproducción fiel "I" de las tarjetas artísticas (2-6') quedan imitadas de modo grotesco o humorístico en "I'" en las mencionadas casillas del tablero (1), el cual presenta además otras casillas sin color "I", también con las cifras "F" y con una palabra "M" que remite a unas tarjetas de sorpresa (7), provistas de leyendas diversas que constituyen incidencias del juego.

10.

En el propio tablero (1) constan otras casilla de color "AM" y "AS", "ARM" y "ARS", "FM" y "FS", "EM" y "ES" y "PM" y "PS", que se corresponden con las tarjetas de locales de exposición (8), que además de la cifra de orden correlativo "F", presentan una leyenda igual a las "T" que constan en las casillas últimamente relacionadas.

15.

En el mismo tablero (1) existen otras casillas "N" y "O", la primera de las cuales va provista, además del correspondiente número de orden "F", de unas leyendas especiales "P", relacionadas también con las tarjetas (8). la restante casilla "O" ostenta, además de la cifra de orden "F", una palabra "U", alusiva a una incidencia del juego.

20.

Intervienen en el juego unos grupos de tarjetas monetarias (9) dotadas de indicaciones de cantidades "V", así como unos dados (10) normales o con unas características gráficas alusivas a sellos de correos, según se aprecia en la Fig. 9. También se han adoptado unas fichas (11) y unas tarjetas de control (12), una de cada para cada jugador y poseedoras de casillas y leyendas

25.

30.



adecuadas al juego. Si no se utilizan dados, pueden emplearse en este juego una ruleta (13).

- Todos los elementos hasta ahora descritos quedan protegidos por una caja dividida en un fondo (14) de contención, con una tapa (15), dentro del primero de los cuales aparece un panel moldeado (16) provisto de los cajetines (17), para las tarjetas de sorpresa (7); (18) para las tarjetas (8); (19) para las tarjetas (2-6'); (20) , para las tarjetas monetarias (9); (21), para las fichas (11); (22), para los dados (10); y (23), para la ruleta (13). Aparecen tambien otros cajetines auxiliares (24) y (25) para alojar una pinza (26) y una lupa (27), respectivamente.

- En un rellano conformado en el propio panel (17) se acondicionan un album (28) para sellos, unas hojas (29) de instrucciones para el juego y un sobre (30) que contiene sellos de correos nuevos o usados para coleccionar en aquel álbum (28).

El desarrollo de este juego se realiza de la siguiente manera:

- Inicialmente se reparte entre todos los jugadores un igual número de tarjetas (9), lo que supone que éstos poseen ya en principio una determinada cantidad de dinero en efectivo igual para cada uno de ellos. También se les entrega a cada uno una tarjeta de control (12). Un jugador cualquiera, o bien una persona asistente, puede ser el encargado de la Banca, la cual dispondrá, a su vez, del resto de tarjetas monetarias (9) no repartidas, de las tarjetas artisticas (2-6') y de las tarjetas de sorpresa (7), asi como de las de locales de exposición (8).

- Los jugadores colocan sus fichas (11) en el punto de salida "X" del tablero (1) y, para el avance de las mismas, se lanzan los dados (10) o se utilizan la ruleta (13), que proporcionan puntos que permiten el desplazamiento sucesivo de aquellas



fichas por las casillas que forman pista continua y en circuito cerrado en el referido tablero (1).

- Al parer la ficha (11) en una casilla cualquiera de los grupos "A", "AA", "B", "BB", "C", "CC", "D", "DD", "E" y "EE" puede optar en quedar momentáneamente inactiva hasta su próximo turno o bien adquirir de la Banca, pagando con las tarjetas (9) que posee y al precio señalado con la indicación "G" (que indica la casilla correspondiente), la tarjeta artística que numérica (cifra "F") denominativa, cromática y gráficamente le corresponda.
5. Para el control de lo que el jugador adquiere e incluso tocante a las adquisiciones de los jugadores restantes, se utiliza la tarjeta (12), convenientemente referenciada y con casillas, en la que se anotan los datos oportunos.
10. Cuando la ficha incide en alguna de las casilla de locales de exposición "AM", "AS", "ARM", "ARS", "FM", "FS", "EM", "ES", "PM" y "PS", si el jugador ya es propietario, por anteriores jugadas, de cinco tarjetas (2-6') de la misma rama artística (en este caso, filatelia, arquitectura, antigüedad, escultura y pintura) podrá adquirir, si posee suficientes tarjetas monetarias (9) para ello y pagando a la Banca, dicho local, para lo cual recibe la tarjeta correspondiente (8), que presenta la misma cifra "F" que consta en el casillero del tablero (1). De no poseer dichas cinco tarjetas artísticas en las mencionadas condiciones, vendrá obligado a proseguir el juego.
15. Si todas las tarjetas artísticas conseguidas son del mismo color, con la adquisición del mencionado local se considerará ya ganador de la partida, pero si las tarjetas que posee, aun cuando sean de la misma rama artística, son de distinta colocación, para ganar la partida necesita teber otro grupo de cinco
20. tarjetas de otra distinta rama artistica con la respectiva tarjeta
- 25.
- 30.



(8) de propiedad de un local de exposición (denominados, por ejemplo, "salas" o "museos") de esta última rama artística.

- Si una ficha de un jugador incide en una casilla propiedad de otro jugador, pagará a éste una cantidad fijada de antemano, cantidad que será doble, triple o mayor cuantas más tarjetas (2-6') posea el jugador propietario del mismo color.
5. En el caso de que disponga ya de un local en propiedad, pagará también por éste, además de lo que le corresponda satisfacer por el numero de tarjetas artísticas que posea.
10. Si una ficha coincide con una casilla de locales propiedad de otro jugador, igualmente deberá abonar a este último una cantidad prefijada.
- Si la ficha incide en una cualquiera de las casillas sin color "L", el banquero leerá una tarjeta de sorpresa (7),
15. con unas instrucciones que deberá cumplir el jugador, que pueden ser multas, cobros, cambios y demás, generalmente en un aspecto jocoso.
- Si la ficha incide en la casilla "O", el jugador afectado deberá subastar entre los otros jugadores una cualquiera de las tarjetas artísticas que posea. A título de ejemplo, se indica que el precio inicial de puja no podrá ser superior a la mitad del indicado en la propia tarjeta. Asimismo, si un jugador, en el transcurso del juego, queda sin tarjetas monetarias (9),
20. podrá subastar cualquiera de las tarjetas artísticas de su propiedad. Si los demás jugadores no desean adquirirla, podrá venderla a la Banca por el mismo precio de coste que aparece en las mismas tarjetas artísticas en cuestión.
25. Si el jugador prefiere acelerar la obtención de un local que le falta para salir ganador, puede apostar con la Banca para que ésta le entregue, por azar, alguna de las tarjetas de
- 30.



locales (8), pagando para ello un determinado importe. Evidentemente, sólo será útil la que complete su colección de la rama artística, de la que tenga ya las cinco tarjetas necesarias. Si, por casualidad, a un jugador cualquiera le cayera su ficha en la casilla especial "N", podrá efectuar estas mismas apuestas con la Banca por un precio muy inferior al asignado al jugador que no tenga ficha en tal casilla "N".

5. La indicación "Y" que aparece en la casilla correspondiente del tablero (1), le permite al jugador cuya ficha cae en ella, seguir una cualquiera de las direcciones que las flechas señalan,

10. Por último, cada vez que la ficha del jugador pasa por la primera casilla del juego (en este caso, la indicada por la letra "D"), tal jugador recibe de la Banca una cantidad de tarjetas monetarias (9) "extra", en concepto de premio.

15. Para completar el carácter recreativo cultural del juego objeto de este Modelo de Utilidad, se ha previsto incluir en la caja (14) un album (28) para sellos de correos, que podrá iniciarse con los sellos de correos que se suministran dentro del sobre (30). Se incluyen asimismo una lupa (27) y unas pinzas (26) para facilitar la correcta colocación de los sellos en el aludido album.

20. El presente juego constituye un aliciente para la filatelia, así como estimula el interés artístico y cultural, ya que todas las tarjetas principales (2-6') ostentan en su cara posterior explicaciones técnicas sobre la obra de arte fielmente reproducida en la cara visible o anterior. Igualmente, en el dorso del tablero (1) pueden figurar leyendas o textos relativos precisamente a la divulgación filatélica.

25. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas, colores, gráficos y dimensiones de los elementos

30.



que integran el juego descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.

N O T A

R E I V I N D I C A C I O N E S

5. Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

1ª.-Juego recreativo cultural de sobremesa, que se caracteriza esencialmente por el hecho de constar de un tablero con múltiples casillas dispuestas en circuito cerrado y formando bucle que se cruza en una casilla ocupada por una flecha indicativa de

10 .

doble dirección, en las que se hallan representadas, en forma de dibujos humorísticos y sobre un fondo de un color distintivo para cada rama artística, reproducciones de obras de arte pertenecientes a la arquitectura, escultura, pintura, filatelia y antigüedades,

15.

reproducciones que se identifican con otras de las obras auténticas que aparecen en tarjetas relacionadas gráfica, numérica e ideológica con aquellas casillas, cooperando con el tablero y tarjetas mencionadas unas fichas susceptibles de avance a lo largo de las casillas según los puntos obtenidos por medio de dados o

20.

de una ruleta, los primeros potestativamente decorados con gráficos de sellos postales, todo lo cual forma parte del propio juego, el cual dispone además de grupos de tarjetas monetarias, tarjetas indicadoras de locales de exposición de todas las obras artísticas, tarjetas de control para cada jugador y, por último,

25.

tarjetas sorpresa.

2ª.-Juego recreativo cultural de sobremesa, según la reivindicación anterior que se caracteriza por el hecho de que todas las casillas que forman la pista en circuito cerrado del tablero se hallan provistas de numeración correlativa, presentando algunas de las aludidas casillas, no sólo los dibujos humorísticos

30.



mencionados sobre fondo de color distinto, sino leyendas correspondientes a los objetos representados, a la rama artística a que pertenecen y a indicaciones de precio, en tanto que otras ostentan leyendas propias de los locales de exposición mientras que otros grupos de estas casillas poseen indicaciones para incidencias relacionadas con el juego.

5. 3^a.-Juego recreativo cultural de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que todas las tarjetas artísticas presentan en su cara posterior textos explicativos sobre la obra representada en la cara anterior, figurando en ésta además de la reproducción fiel de la correspondiente obra u objeto, una zona cromática que se corresponde por su color con la respectiva del tablero, zona que además presenta las leyendas propias de la rama artística, del objeto representado y del precio, estando divididas las mencionadas tarjetas, por una misma rama en grupos de dos que se diferencian por el tono de la mencionada zona de color, tono que coincide con el de fondo de las casillas correspondientes del tablero.

10. 4^a.-Juego recreativo cultural de sobremesa, según la reivindicación 1^a que se caracteriza por el hecho de que las casillas del tablero que ostentan leyendas de locales de exposición se relacionan numérica y cromáticamente con un grupo de tarjetas utilizables para el desarrollo del juego, mientras que las casillas destinadas a incidencias, presentan, además del oportuno número de orden, un color que también coincide con el de un grupo de tarjetas sorpresa a utilizar igualmente durante la marcha del propio juego.

15. 5^a.-Juego recreativo cultural de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza por el hecho de que el tablero de juego es preferiblemente plegable y acondiciona-



ble en el interior de una caja con la oportuna tapa, conjuntamente con un pliego de hojas de instrucciones y tarjetas de control, cuya caja dispone de un panel con cajetines en los que se alojan los grupos de tarjetas artisticas, los de tarjetas monetarias, el de tarjetas sorpresa y los de tarjetas propias de los locales, así como las fichas y los dados o ruleta a utilizar para el desarrollo del juego.

5. 6ª.-Juego recreativo cultural de sobremesa, según la reivindicación 5, que se caracteriza por el hecho de que auxiliarmen-
10. te el propio panel que contiene los elementos básicos del juego dispone de cajetines para una pinza y una lupa, cuya función está relacionada con un álbum filatelico y con unos sellos de correos acondicionados en un sobre apropiado, todo lo cual se halla agregado preferentemente al tablero plegable y a las hojas de instrucciones.
15 .

7ª.-JUEGO RECREATIVO CULTURAL DE SOBREMESA.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de once páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de dos hojas de dibujos aclarativos.

Madrid, 23 febrero 1974

P. A.



Fig. 5

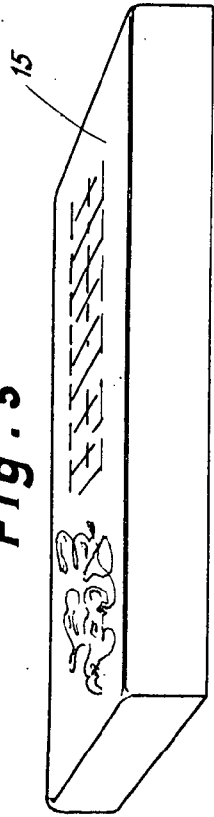


Fig. 6

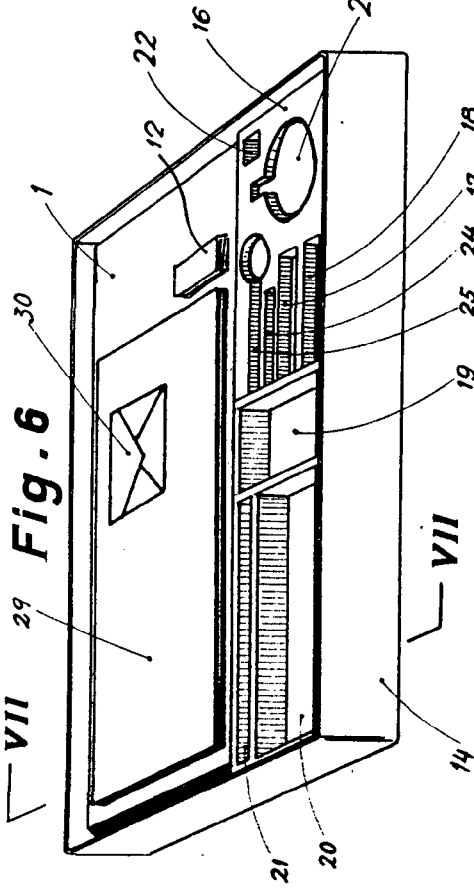


Fig. 7

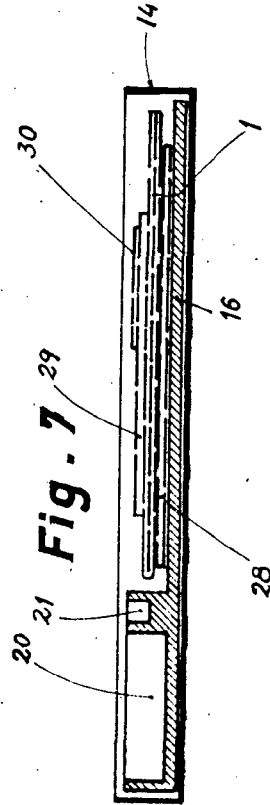


Fig. 9

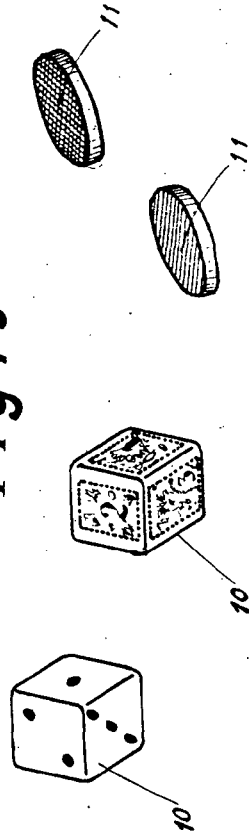
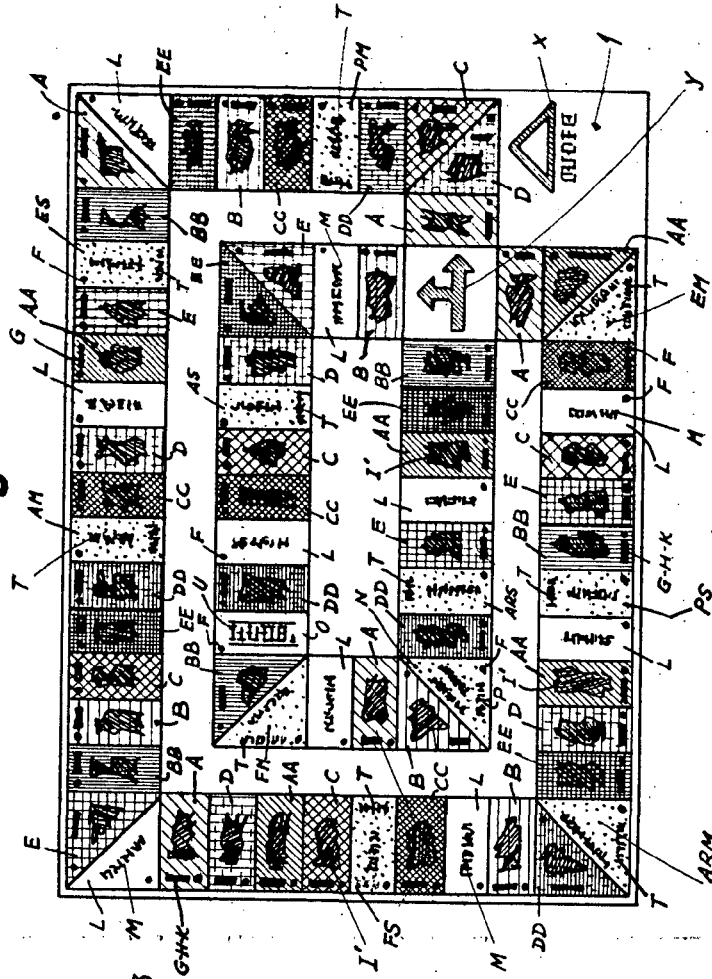


Fig. 8



Madrid, 2 Febrero de 1974

p. a.