



208292

Int. Cl.: A63F

PATENTE  
DE  
MODELO DE UTILIDAD  
por 20 años

a favor de SOCIETE D'ETUDES ET D'APPLICATIONS MARKETING STEAM, S.L.  
de nacionalidad francesa  
residente en Le Presbytère - 71270-AUGUAISE, Francia  
por:

"JUEGO DE SALON".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente patente de Modelo de Utilidad pertenece al campo del entretenimiento y diversión, y afecta particularmente a los juegos de salón. Más específicamente, la invención se refiere a un juego de salón para familiarizar a los jugadores con los movimientos del mercado de valores negociables o mercancías.

5.

Anteriormente ya se habían propuesto juegos que simulaban los movimientos del mercado inmobiliario. En uno de estos juegos anteriores, el objeto era la monopolización de las calles, por ejemplo. En dicho juego, el precio de los inmuebles es fijo y las reglas no pueden aplicarse a mercados en los que los valores de

10.



los objetos son variables, Por otro lado, los juegos anteriores que simulaban los movimientos de la bolsa de valores se caracterizaban por sus complicadas normas, lo que dificultaba el juego, siendo a veces útil un computador. Las dificultades proceden del hecho de que el valor de las acciones depende de un gran número de parámetros.

5.

El presente invento evita las desventajas de los juegos anteriores, proporcionando un juego nuevo y mejorado particularmente apropiado para iniciar a los jugadores en los movimientos de los mercados.

10.

Según la presente invención, el juego comprende los siguientes elementos: Fichas, cada una afectada a un jugador, dinero simulado; medios para proporcionar números en una gama predefinida de primeros valores; una pista para el movimiento de las citadas fichas, pista que se halla dividida en sectores y lleva, al menos, en alguno de dichos sectores señales impresas, designando tales señales objetos susceptibles de compra, los cuales vienen representados por hojas que tienen marcas idénticas a las marcas de dichos sectores; medios para establecer la correspondencia entre dicha serie de primeros valores y una serie de segundos valores; y medios para presentar las mencionadas hojas, los cuales llevan impreso encima la serie de dichos segundos valores.

15.

20.

25.

Además, según la invención, el juego incluye cartas de incidencias.

La presente invención se comprenderá mejor y se verán claramente varios objetos y ventajas de la misma haciendo referencia a los diseños, que muestran una realización preferible de tal invención.

30.

En los diseños;

Fig. 1 es una vista general del juego; y



Fig. 2 es una vista del centro del tablero de juego.

- Refiriéndose ahora a los diseños, el juego comprende un tablero (1), provisto de una pista (2) que en este caso es de forma circular; pero puede tener cualquier configuración cerrada que convenga. Alrededor de la pista (2) va impresa una doble corona (3) que permite establecer una correspondencia entre una primera serie de valores y una segunda serie de valores, tal como se explicará a continuación. El juego comprende además Carteras de valores (4), con la ventaja de que pueden separarse de la estructura principal (1). En la Fig. 1 se representan cuatro Carteras de valores, pero si hay más de cuatro jugadores, se pueden añadir más Carteras. El dinero simulado (5) proporciona la posibilidad de comprar acciones (6). Estas acciones son hojas de cartón que representan las acciones de las compañías, cuyos distintivos están impresos en la pista (2). Se coloca un paquete de cartas de incidencias (7) cerca de los jugadores. Cada ficha (8) queda adjudicada a un jugador y puede moverse sobre la pista (2). Se diferencian mediante números o colores distintos. Al iniciar la partida se da a cada jugador una cantidad conveniente de dinero simulado (5).

En al Fig. 2 se muestra un aspecto más detallado de la pista (2). Cada sector (9) de la pista (2) lleva un nombre, marca registrada o sigla de una Compañía.

- Es preferible que estas marcas sean siglas pertenecientes a firmas existentes a fin de dar una mayor verosimilitud al juego.

- En la propia pista (2) figuran otros sectores (10) que llevan indicaciones acerca de un gasto "GA" impuesto sobre la renta "R" o un ingreso, por ejemplo, dividendos "DI". Uno de estos sectores (10) es el de salida "S". Cada vez que una ficha (8)

208292



llega a un sector (10) el correspondiente jugador toma una carta de incidencia (7).

Alrededor de la pista (2) hay la doble corona (3) dividida en las zonas (11) y (12). La corona (11) está dividida en áreas, en cada una de las cuales figura un número del "2" al "12" correspondiente al valor de los dados. Frente a dichas áreas, se encuentran las áreas correspondientes que figuran en la corona (12), que llevan impresa la segunda serie de valores o precios de las acciones.

10. Dos dados (13) proporcionan los valores de las áreas de la corona (11), cuando son echados por un jugador. La suma de los números indicados por los dados tiene una doble finalidad:
- a) Da el desplazamiento de la ficha de dicho jugador, permitiendo seleccionar una compañía; y
  - b) Da el valor de las acciones de dicha compañía seleccionada.

Por ejemplo, si la ficha de un jugador está en el sector de la Compañía "B" y los dados indican "6" y "5", el jugador desplaza su ficha desde el sector "B" hasta el sector "X" ("5" + "6" = "11"). Mira en la corona (11) el área con la indicación "11". El área correspondiente de la corona interna (12) indica el valor de "5.500". En este momento, todas las acciones de la compañía "X" tienen un valor de "5.500" y el jugador tiene la posibilidad de comprar o vender dichas acciones.

25. Voviendo ahora a la Fig. 1, cada cartera de valores (4) está dividida en casillas. Cada casilla lleva un valor correspondiente al valor de las áreas de la corona (12). Un jugador que ya haya comprado acciones de la compañía "X" tiene que desplazar sus acciones "X" del valor precedente al nuevo valor "5.500", en este caso, y tendrá la posibilidad de vender su

30.



stock antes de echar los dados.

Hay tres clases de cartas de incidencias: Incidencias personales, incidencias económicas e informaciones sobre empresas. Las incidencias personales y económicas deben realizarse

5. inmediatamente. Las incidencias personales se refieren al jugador que saca la carta. Indican algo a pagar o a ganar. Las cartas de incidencias económicas se refieren a sucesos conyunturales, tales como devaluación o revaluación de la moneda. Las cartas de información sobre empresas se refieren a las diferentes
10. firmas representadas en el tablero de juego. Hay tres cartas para cada empresa. Una significa algo favorable para la firma, la segunda algo desfavorable y la tercera es una carta de opción de compra. El jugador que saca esta carta puede guardársela hasta que le interese utilizarla. Los tres tipos de cartas de incidencias tienen los dorsos de diferente color.
- 15.

Se resume a continuación la forma de realizar el juego según la invención:

- Antes de empazar el juego, cada jugador escoge una ficha (8). Cada jugador recibe una cantidad de dinero simulado (5).
20. Uno de los jugadores puede ser designado como "banca" y otro como "agente de bolsa". Para empezar el juego, cada jugador coloca su ficha (8) en el sector de "SALIDA" ("S" 10) de la pista (2), situado a su izquierda y echa los dados (13). La suma de los números de los dados indica el número de sectores de la pista (2) que debe avanzar la ficha. Si la ficha va a parar a una de los sectores (9) de la pista (2) en la que hay el nombre de una Compañía, el jugador podrá comprar acciones de dicha compañía a un valor por acción correspondiente al número que aparece en la corona (12), como se ha explicado más arriba. Si este valor es
- 25.
30. "5.500", por ejemplo, cada jugador tiene la posibilidad de vender



sus acciones de esta compañía antes de echar los dados. El juego continúa con la compra y venta de acciones de los jugadores hasta que uno de ellos ha ganado una cantidad de dinero predeterminada o hasta un cierto límite de tiempo. En este caso, se calcula el valor de las carteras de cada jugador y el ganador es el jugador que posee mayor número de acciones o el valor en dinero correspondiente a estas acciones.

5. Unos de los sectores (10) de la pista (2) corresponden a gastos "GA", impuestos "R" y dividendos "DI" que pueden ser originados por la posesión de acciones y el sector de SALIDA "S" puede permitir al jugador que llega a él una ventaja, tal como acciones gratis. Como se ha explicado antes, un jugador que llega a un sector (10) saca una carta de incidencias.

10. Si bien se ha descrito una realización preferible, pueden efectuarse diversas modificaciones y sustituciones sin salirse de la finalidad de esta invención. Por ejemplo, pueden darse los números al azar mediante un contador electrónico y mostrados en una pantalla de cristal transparente. La pantalla puede dar simultáneamente el desplazamiento de las fichas y el valor de las acciones correspondientes a los sectores a los que han ido a parar las fichas. En otra variante, el valor de las acciones puede deducirse del desplazamiento de las fichas con una simple multiplicación.

15. Por otro lado, la pista de sectores puede representar cosas que puedan tomar valores variables, tales como mercancías, inmuebles y otros.

20. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los elementos que integran el juego descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.

30.



## N O T A

REIVINDICACIONES

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

5. 1ª.-Juego de salón, que se caracteriza esencialmente por el hecho de comprender los siguientes elementos: unas fichas, una para cada jugador; dinero simulado; un tablero de juego con una pista impresa para el desplazamiento de dichas fichas, la cual se halla dividida en sectores, de los cuales como mínimo algunos de los mismos presentan señales impresas que designan objetos susceptibles de compra, que vienen representados por hojas que poseen señales correspondientes a las mencionadas señales sobre la pista, figurando además medios para proporcionar al azar un número de entre los de la primera serie de valores, medios para establecer una correspondencia entre la aludida serie de primeros valores y los valores de una segunda serie de ellos, apareciendo también unas carteras de valores para cada jugador para ordenar aquellas hojas, cuyas carteras están divididas en casillas, cada una de las cuales ostenta un valor de los de la segunda serie de valores, quedando completado el juego con un paquete de cartas de incidencias.
- 10.
- 15.
- 20.

## 2ª.-JUEGO DE SALON.

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

Consta la presente Memoria descriptiva de ocho páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada

- 8 - 208292



da de dos hojas de dibujos aclarativos.

Barcelona, 5 Diciembre 1974

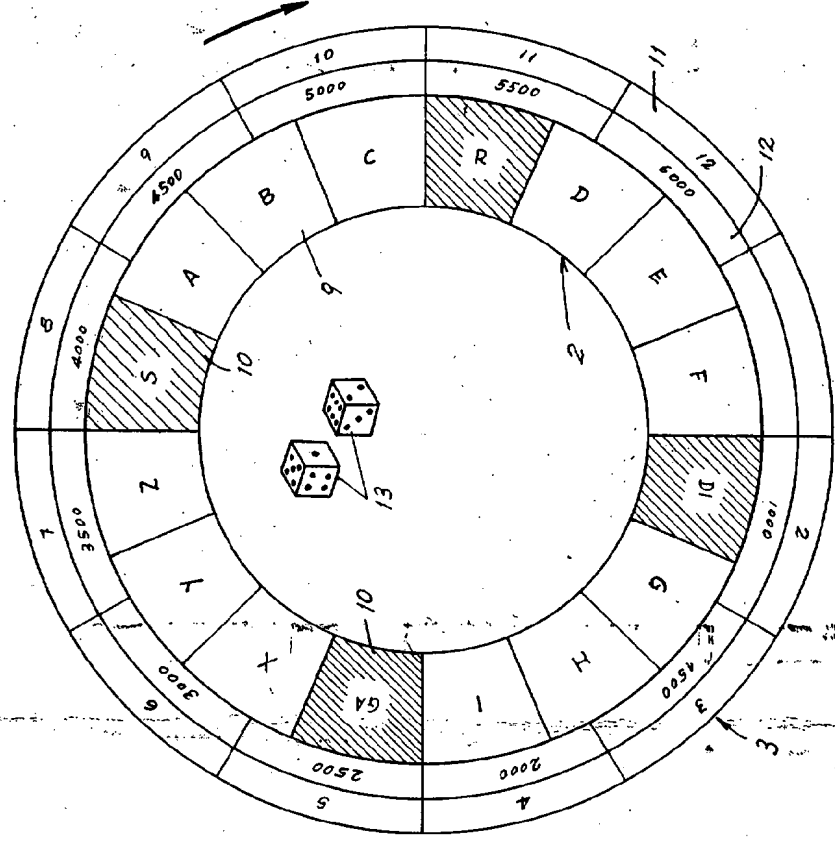
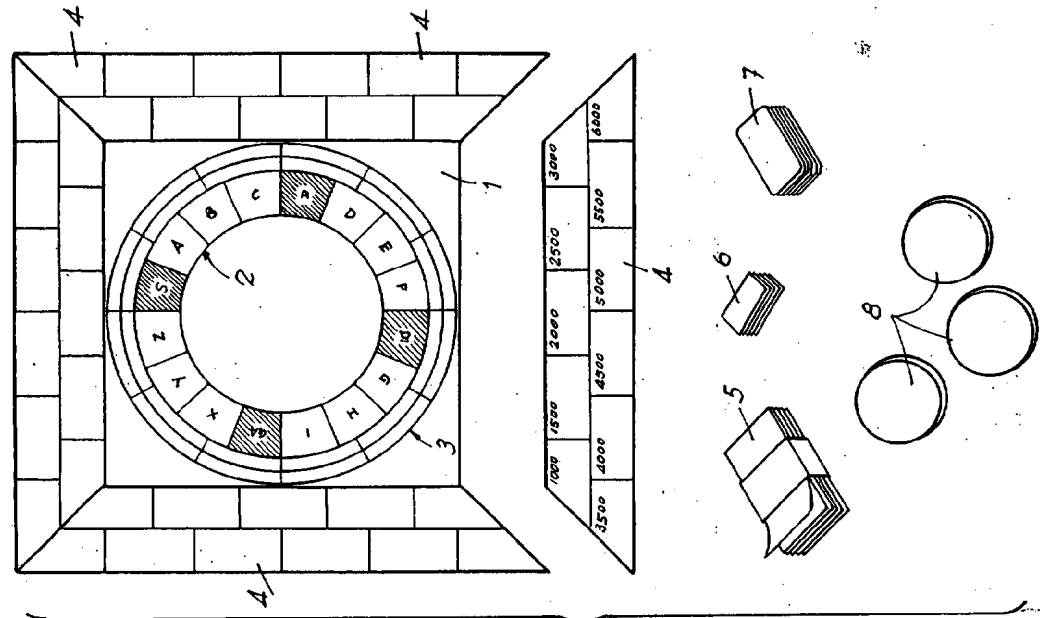
P. A.

200292

SOCIÉTÉ D'ÉTUDES ET D'APPLICATIONS MARKETING STEAM, S.L.

200292

208292 Hojo carta



Barcelona, 5 Dicbre. 1974  
P.A.

Escala variable