

208818



F. e. 21-6-1976.

Int. Cl.²: *A63F*

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de un

MODELO DE UTILIDAD

A favor de D. BONIFACIO SANCHEZ JIMENEZ, de nacionalidad Española, residente en Madrid, calle de Carretas nº 27, por:

" JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA "

El presente registro de Modelo de Utilidad concierne como su enunciado indica, a un juego recreativo de sobremesa, por el que se solicita el correspondiente privilegio de explotación exclusiva para toda España por veinte años, conforme y al amparo del



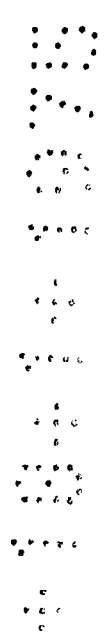
Estatuto vigente que rige sobre Propiedad Industrial, ya que en el mismo concurren las características prevenidas en el Artº. 171 para tal otorgamiento.

10 En esencia se trata de un tablero en el que se representa graficamente un plano ideal de una ciudad o poblacion, con sus carreteras y calles o vias, las cuales se encuentran divididas en casillas, por las que se ira circulando merced a la puntuacion obtenida en cada tirada de un dado comun, y mediante una
15 fica que cada jugador posee.

Las casillas se han previsto marcadas con simbolos caracteristicos o grafismos los cuales tienen un valor determinado previamente, asi como, señales de trafico que deberan ser respetadas por el jugador que sobre ellas se detenga, debiendo ademas saber interpretar el significado de las mismas.
20

Cada jugador recibira una cartulina, de manos del Director del juego, en la que se le marca una ruta que obligatoriamente debe cumplir, con la particularidad de que todos los jugadores tienen tres puntos por donde deben pasar, siendo dos de ellos comunes a todos, debiendo cumplirse en el mismo orden que se indica en la citada "TARJETA ITINERARIO", pero pudiendo elegir cada uno el camino que crea mas idoneo para efectuar el recorrido, bien sea por las calles o vias interiores de la ciudad o por las carreteras que la rodean, teniendo, cuando por estas se circula, valor doble la puntuacion del dado.
25
30

Al paso por los puntos citados en la "Tarjeta Itinerario" el jugador recibira una "Tarjeta Tes-
35





tigo" que certifica recorrido, debiendola conservar hasta su llegada a la "META", ya que forzosamente debera justificar su paso por todos y cada uno de los puntos citados en la "Tarjeta Itinerario".

40

Cada jugador al comienzo del juego recibira del "Director", una cirta cantidad de puntos, todos por igual, que deberan procurar conservar o bien aumentar, ya que cuando lleguen al final deberan tener como minimo la cantidad recibida, ademas de los certificados

45

de su paso por los puntos obligatorios, caso de no alcanzar la referida cantidad minima pueden efectuar un recorrido suplementario de forma que a su llegada a este punto recibira ademas de la correspondiente "Tarjeta Testigo" una cantidad de puntos complementaria

50

que sera igual a la que debera presentar al termino de su jugada, retornando nuevamente, y mediante la tirada del dado, hacia la "Meta", donde al llegar y no tener los puntos minimos quedara definitivamente eliminado.

55

Estos puntos se pueden ganar o perder por las circunstancias mas variadas, como son por llegar en primer lugar a los puntos de paso comunes, a bien disminuiran al tener que pagar multas de trafico por no cumplir las reglas o no saber interpretar las seña-

60

les, o por no cumplir las señales u ordenes que le hacen los agentes de trafico que se encuentran en los puntos mas dispares del recorrido y en las posiciones y características actitudes de orden mas diversas.

65

Tambien, para estimular el juego, en las casillas de las carreteras y calles, se preven grafismos o señales alegoricos de pinchazos, averias, acci-



70 dentes, estaciones de gasolina, talleres, etc. etc., de forma que el jugador que su ficha se detenga sobre alguna de ellas debera pagar la correspondiente pena, bien en puntos o retrasos en su caminar.

75 Ademas se han previsto tambien simbolos interrogantes de forma que cuando un jugador se detenga sobre ellas recogerá una "Tarjeta Sorpresa" en donde segun su suerte podra recibir las ordenes mas dispares tanto en su beneficio como en su detrimento, por ultimo se cuentan con otras dos clase de "Tarjetas", unas denominadas de "semaforo" y otras de "guardia", que igualmente recogerá el jugador que caiga sobre alguna de estas señales o dibujos.

80 Para la mejor comprension de la descripcion efectuada, adjunto a la presente solicitud, se acompaña una hoja de dibujos, en la que a simple titulo de ejemplo, no limitativo, se representa una forma preferente de realizacion, debiendo interpretarse todos sus conceptos en el sentido mas amplio, y nunca en forma limitativa.

85 En dichos dibujos sus figuras representan como sigue:

90 Figura 1.- Diagrama esquematico de un circuito a recorrer, en el que de una forma clara se representan los distintos puntos importantes del juego, asi por =1= se determina el punto de partida, por =2= las carreteras, por =3= las calles interiores de la ciudad, por =4= los destinos obligatorios comunes, o no, 95 =5= el recorrido auxiliar y por =6= la meta.



FIGRA 2.- Tarjjeta Itinerario, en la que se marcan los puntos de destino y la meta.

FIGURA 3.- Tarjeta Testigo, o certificado de paso por los puntos.

100

FIGURA 4.- Tarjeta Sorpresa.

FIGURA 5.- Tarjeta semaforo, segun se encuentre el color asi debera, bien esperar o continuar.

105

FIGURA 6.- Tarjeta Guardia, igual que la anterior, dependiendo de la posicion, en esta se representa en actitud de dar el alto.

La forma, los materiales y las dimensiones podran ser variables, asi como cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique su esencialidad caracteristica.

110

Los terminos en que queda redactada la presente Memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiendo interpretarse todos sus conceptos en el sentido mas amplio y nunca en forma limitativa.

115

Por ultimo, se declaran de novedad en todo el Territorio Nacional las siguientes particularidades caracteristicas sobre las cuales ha de recaer la Concesion del privilegio que se solicita.

NOTAS

DE

120

REIVINDICACIONES

125

PRIMERA.- Por "JUEGO RECREATIVO DE SOBRENESA" caracterizado por conformarse a partir de un tablero sobre el cual se representa el plano de una ciudad, con sus calles y carreteras, por la que deberan circular



130 unas fichas a modo de coches en miniatura que representaran cada una de ellas a un jugador, cumpliendo una serie de requisitos y pruebas, mediante las cuales, bien acertando o fallando recibiran o tendran que entregar al director del juego una cierta cantidad de dinero o puntos, a modo de premio o multas, con lo que incrementaran o disminuiran su patrimonio inicial.

135 SEGUNDA.-Por "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA", segun reivindicacion primera, caracterizado ademas porque cada jugador o participante al comienzo recibira del director una cierta suma de puntos o dinero, todos por igual, asi como la ficha o miniatura con la que se ira avanzando por las calles o carreteras, segun la suerte mediante un dado que marcara los pasos por las correspondientes casillas marcadas, teniendo doble valor cada tirada para los que hayan elegido circular por carreteras en lugar de efectuarlo por las calles interiores de la ciudad. Igualmente, cada jugador recibira al comienzo una tarjeta con el itinerario a seguir, obligatoriamente, pudiendo elegir cualquier camino para llegar a realizar el mismo, pero teniendo en cuenta que todos los itinerarios tienen en su primera parte un recorrido comun con dos destinos y un tercero distinto para cada uno de ellos, debiendo cumplirse siempre por el orden que la tarjeta marca.

140

145

150

155 TERCERA.- Por "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA", segun reivindicaciones precedentes, caracterizado ademas porque cuando un jugador llega a los "destinos" recibira una tarjeta "testigo" que certificara el paso por los referidos puntos, asi como cierta cantidad de



160 puntos o dinero, previamente establecida, y segun el orden de llegada, de modo que el primero que llegue recibira a su paso por cada uno de los destinos mayor cantidad que los siguientes, los cuales recibiran cantidades en consonancia con su posicion. En el tercer destino obligatorio, el no comun, no recibira el jugador ninguna cantidad y si unicamente la tarjeta "Testigo", siguiendo su camino hacia la Meta.

165 CUARTA.- Por "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA", segun anteriores reivindicaciones, caracterizado tambien porque cuando un jugador llega a la Meta, despues de haber cumplido su itinerario, debera presentar cierta cantidad de puntos o dinero, minimo prefijado, y en caso de no tenerlo debera seguir el juego cumpliendo un itinerario "auxiliar", llegado a este ultimo destino el jugador recibira otra Tarjeta Testigo asi como una cantidad de puntos o dinero igual al minimo establecido, pudiendo entonces retornar a la Meta de nuevo realizando tiradas del dado, pero en caso de que a su llegada a esta no tenga en su poder el minimo de puntos establecido quedara definitivamente eliminado del juego.

170

175

180 QUINTA.- Por "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA", segun reivindicaciones precedentes, caracterizado porque tanto en las calles de la ciudad como en las carreteras que la circundan, se preven señales de trafico que han de ser respetadas, teniendo ademas que decir al Director del juego el propio jugador, el significado de cada una de ellas que quedan a la derecha de la ruta, caso de equivocacion o de no cumplir las ordenes

185 que las mismas marcan pagara la correspondiente multa



190 volviendo a la casilla de procedencia, previniéndose dichas multas de menor cuantía las impuestas en las calles y de mayor las impuestas en carreteras, también sobre el plano se prevén algunas casillas con símbolos que indican incidentes, tales como pinchazos, falta de gasolina, averías y accidentes que representaran detenciones, retrasos y pagos de multas cuando los jugadores se detengan sobre las mismas, siendo igualmente las sanciones de las carreteras de mayor importancia que las de las calles; además en algunas casillas se han previsto señales sorpresas o fantasmas que aceleran o detienen, según la suerte, tanto el avance del jugador como el de los demás; por último se han previsto otras señales que representan semáforos, guardias en las distintas posiciones, señales de "Stop" y "Ceda el Paso", que han de cumplirse obligatoriamente, consiguiéndose con ello el perfecto conocimiento del Código de la Circulación.

195

200

SIXTA.- Por " JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA"

205

Todo ello, tal y como se describe en el cuerpo de la Memoria precedente que consta de ocho hojas mecanografiadas por una de sus caras, y de los dibujos adjuntos.

210

Madrid, 31 de diciembre de 1.974

P.A. de D. Bonifacio Sanchez Jimenez

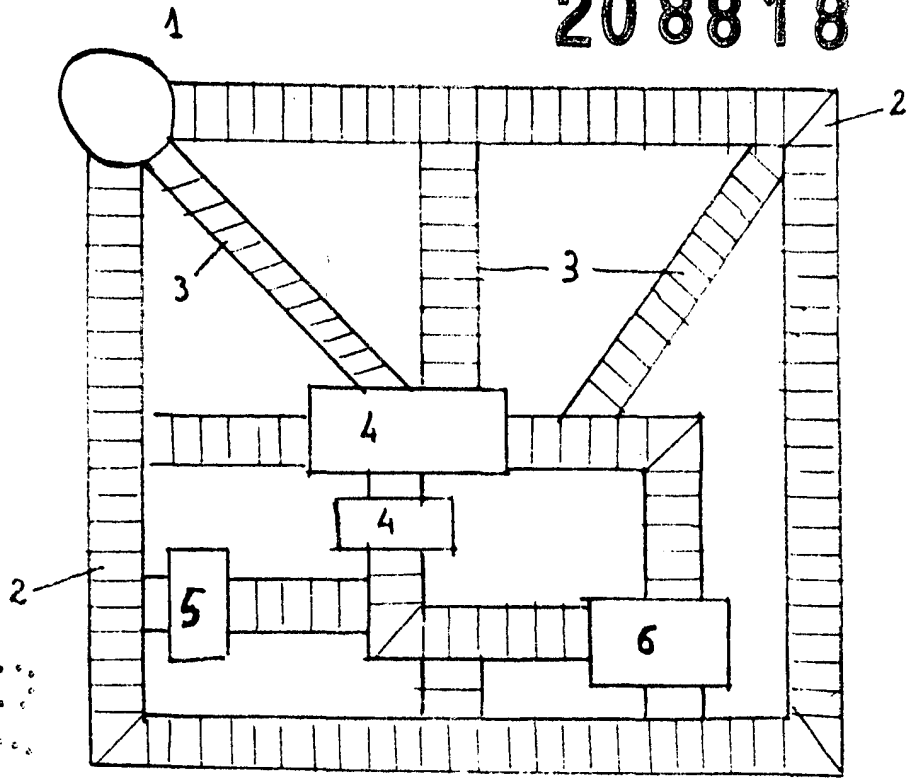
212.-

E. RODRIGUEZ RIVAS.

E. Rodriguez Rivas

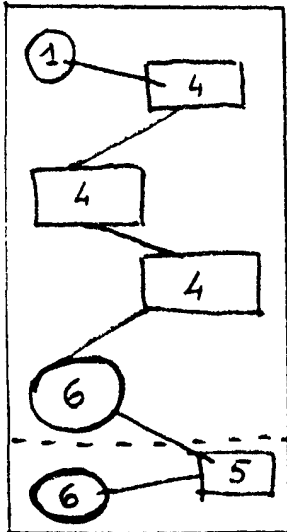


208818

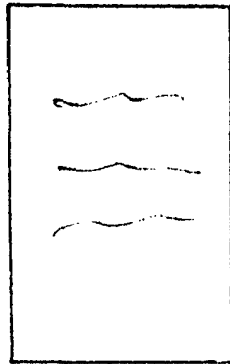


F. 1

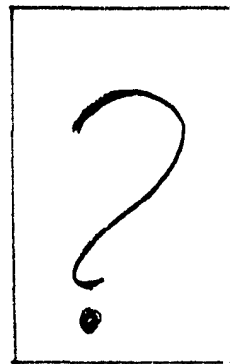
F.2



F.3

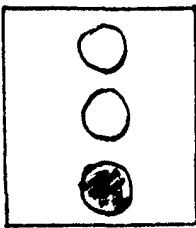


F.4



F.6

F.5



ESCALA VARIABLE
Madrid, 31-DICIEMBRE-974

P.A. *Chochique de puel*