



ESPAÑA

19 ES	11 21	221025	10 Y
22		FECHA DE PRESENTACION	



MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA"
--

71 SOLICITANTE (S) D. Cesar DIEZ ALAVA
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Plaza General Vara del Rey, 15 - MADRID-5.
---

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE D. Francisco GARCIA CABRERIZO
---

"JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA"



5. La presente invención, para la cual se solicita el privilegio de modelo de utilidad y según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un juego de habilidad de sobremesa.

10. El juego en cuestión, objeto del invento, comprende un tablero enmarcado de modo que el marco es de considerable grosor para determinar junto con la superficie del tablero un cajado donde se realiza el juego propiamente dicho. Tal juego pueden efectuarlo, dos o cuatro jugadores, ya que el tablero cuenta con cuatro zonas iguales correspondientes cada una de ellas a una zona para un jugador, realizándose el juego mediante un juego de fichas circulares y planas que son golpeadas con otra de mayor peso y de más dureza con el fin de desplazarlas e intentar alojarlas en unos orificios previstos sobre los vértices del terreno de juego, el cual es cuadrangular.

20. La superficie del tablero está perfectamente pulimentada y es de naturaleza deslizante, ofreciendo un mínimo de rozamiento a las fichas del juego. Dicho tablero presenta una zona central circular sobre la que se disponen las fichas antes de dar comienzo la competición del juego. Asimismo va dotada de cuatro bandas rectangulares paralelas a los lados del marco y dispuestas en una zona más próxima a estos que al centro. Tales bandas determinan un cuadrado cuyos vértices están formados por unos círculos que son la parte extrema de cada banda. Las diagonales del cuadrado están señalizadas con una línea que delimita las cuatro zonas correspondientes a la división del terreno en cuatro partes iguales, cada una de las

25.

30.



cuales corresponde a un jugador.

Sobre la cara posterior del tablero y en correspondencia con cada orificio, existe una redecilla constitutiva del receptáculo donde van a parar las fichas de juego que han sido alojadas en los respectivos y mencionados orificios.

El marco debe ser de naturaleza dura para que las fichas, al chocar contra el mismo, salgan despedidas con la suficiente velocidad y dirección que el jugador con la ficha de golpeo las ha producido.

10. El tablero va alojado en una ranura o canal practicado en el borde interno perimétrico del marco, quedando perfectamente fijados y acoplados entre sí el aludido marco y tablero.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de un juego de planos cuyas figuras representan lo siguiente:

Figura 1.- Muestra una vista en planta del tablero de juego, realizado según el invento.

20. Figura 2.- Muestra un detalle de la sección transversal del marco y tablero, donde se aprecia la fijación del primero al mencionado tablero, apreciándose asimismo el orificio de uno de los vértices y la redecilla de recogida de las fichas prevista en la parte posterior del tablero.

25. De acuerdo con las anteriores figuras, se van a referenciar numéricamente cada una de las partes y elementos que componen el conjunto del juego, correspondiendo tales referencias de la forma siguiente:

1.- Marco.

30. 2.- Tablero.



- 3.- Orificios.
- 4.- Redecillas.
- 5.- Bandas.
- 6.- Circulos extremos de las bandas (5).
5. 7.- Lineas divisorias según las diagonales.
- 8.- Fichas de juego.
- 9.- Ficha de golpeo.
- 10.- Zona circular central.
- 11.- Ficha central de mayor valoración.
10. 12.- Cajeadado determinado por el marco y el tablero.

15. A la vista de las figuras, puede observarse el marco cuadrangular (1) de considerable grosor, el cual presenta una ranura o canal interno perimétrico sobre el que se aloja y fija el borde del tablero (2) de superficie deslizante y dotado de un orificio (3) en correspondencia con cada uno de sus vértices. Entre dicho tablero (2) y el marco (1) se determina un cajeadado (12) debido al espesor de dicho marco, de modo que tal cajeadado (12) constituye el terreno donde se va a practicar el juego propiamente dicho.

20. El mencionado tablero (2) presenta una zona central circular (10) donde se disponen las fichas (8), siendo unas de un color y la otra unidad de otro color, habiéndose una ficha central (11) de color diferente que es de mayor valoración que las restantes y es común para uno u otro jugador de los que practican el juego.

30. Asimismo, dicho tablero (2) va dotado de unas bandas (5) paralelas y próximas a sus lados, las cuales finalizan en un círculo (6), de tal modo que tales bandas (5) determinan las zonas donde puede disponerse a gusto del jugador la ficha de golpeo (9), que como las anteriores es circular y plana aun--



que de mayor tamaño y peso que éstas, pudiendo ser de marfil-  
o material similar que desliza perfectamente por la superfi-  
cie de por si ya deslizable, del propio tablero (2), el cual  
a su vez presenta unas líneas (7) según las diagonales del -  
5. cuadrado que delimitan la zona de cada jugador.

El funcionamiento y reglas del juego es el siguiente:

Digamos en primer lugar que en el juego pueden partici-  
par dos o cuatro jugadores, bien independientemente o bien --  
por parejas, ya que a cada jugador le corresponderá la corres-  
10. pondiente zona limitada por uno de los lados del marco (1) y  
sendas líneas divisorias (7) contiguas, correspondiéndole co-  
mo es natural la banda (5) comprendida en la aludida zona.

Se va a realizar la descripción del juego, como si en -  
el mismo interviniesen solamente dos jugadores:

15. A cada uno de ellos le corresponderá una de las zonas -  
mencionadas anteriormente, disponiéndose los jugadores según  
sendas zonas opuestas.

Las fichas de juego (8) de uno y otro color (cada color  
es el correspondiente a uno u otro jugador), se disponen sobre  
20. la zona central circular (10) con la ficha de mayor valora-  
ción (11) dispuesta sobre el propio centro, y las otras en --  
torno a ella según aros concéntricos formados por las mismas-  
dispuestas alternativamente; entonces el jugador número uno -  
coloca la ficha de golpeo (9) en cualquier parte de su banda -  
25. correspondiente y sin salirse de ella, de modo que tal ficha  
no debe tocar los círculos extremos (6) de dicha banda (5), -  
ya que en caso de quererla colocar de forma secante a tal cir-  
culo (6) debe ser puesta centradamente sobre el mismo, pero -  
nunca ocupando una parte de dicho círculo (6).

30. Dicho jugador con su ficha de golpeo (9) colocada de la



forma descrita efectúa su primera tirada sobre las fichas de juego (8) golpeando a estas e intentando introducir las suyas en cualquiera de los cuatro orificios (3) del tablero (2).

5. El segundo jugador efectuará de la misma forma y con las mismas condiciones su tirada, con las fichas de juego (8) dispuestas como hayan quedado al ser golpeadas por la ficha de golpeo (9) del primer jugador.

10. Después volverá a efectuar una tirada el primer jugador y a continuación el segundo, repitiéndose sucesivamente las tiradas de forma alternativa, hasta que uno de los jugadores haya alojado sus fichas (8) en los orificios (3), quedando tales fichas (8) recogidas en la redcilla (4) prevista en la parte inferior o cara posterior del tablero de juego (2).

15. El jugador o jugadores pueden disponer, para su tirada, la ficha de golpeo (9) en cualquier punto de su banda (5); -- ahora bien, no puede efectuar la tirada desde un campo o zona que no sea la suya, es decir que la posición de su mano para impulsar con un dedo la ficha de golpeo (9) no debe cruzarse bajo ningún concepto con las líneas diagonales divisorias (7) de zonas; por lo que deberá adoptar una postura y giro de muñeca conveniente para poder efectuar la tirada de la forma --

20. descrita, siempre que el caso lo requiera.

25. Tanto las fichas de juego (8) como la ficha de golpeo (9) se deslizan con toda facilidad por la superficie del tablero (2), al ser ésta de superficie muy pulimentada y deslizable, siendo totalmente plana al igual que la propia superficie de las fichas.

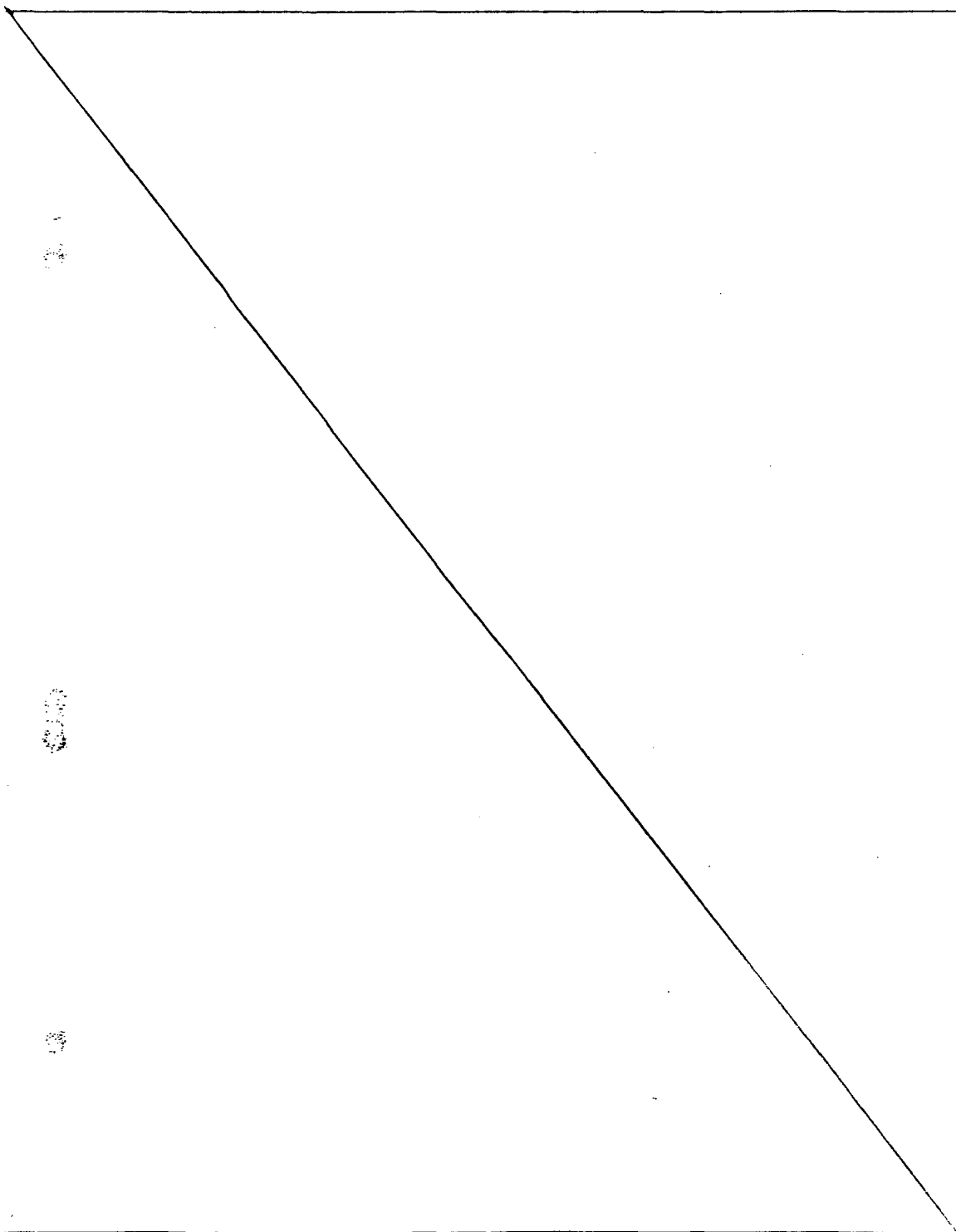
30. El Solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma Prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Interna



cional para la protección de la Propiedad Industrial.

N O T A

- El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años, - para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá re
5. caer sobre: "JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA", según las características esenciales de las siguientes:





REIVINDICACIONES

1<sup>a</sup>.- Juego de habilidad de sobremesa, esencialmente caracterizado porque se constituye a partir de un tablero cuadrangular de superficie deslizante, el cual va acoplado en un canal perimétrico interno previsto en un duro marco de considerable grosor, determinando entre el grosor de éste y la superficie deslizante del tablero un cajeadado constitutivo del propio terreno de juego; con la particularidad de que los cuatro vértices del tablero presentan un orificio circular que desemboca en una redecilla posterior constitutiva de un receptáculo; habiéndose previsto una zona circular central señalizada en el propio tablero, así como unas bandas paralelas a los lados del mismo y próximas a éstos, de modo que tales bandas determinan un cuadrado concéntrico con sus vértices ocupados por sendos círculos que constituyen el tramo final de las mencionadas bandas; contando asimismo con unas líneas, según las diagonales, que dividen al tablero en cuatro partes iguales correspondientes a otras tantas zonas constitutivas cada una de ellas de un terreno de juego para cada uno de los posibles cuatro jugadores que pueden efectuar el aludido juego.

2<sup>a</sup>.- Juego de habilidad de sobremesa, según reivindicación 1<sup>a</sup>, caracterizado porque el juego se realiza mediante sendos grupos de fichas, diferenciadas en su color, correspondiendo cada grupo a un jugador o pareja de jugadores, de modo que tales fichas son circulares y planas y se complementan con otra única diferenciada de las demás; habiéndose previsto una ficha de golpeo de las anteriores de ligero mayor tamaño y de material duro como marfil o similar.

3<sup>a</sup>.- Juego de habilidad de sobremesa, según reivindicaciones 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup>, caracterizado porque la zona circular central



está prevista para disponer las fichas de juego al comienzo - de la jugada primera; en tanto que las bandas determinan la - parte donde se dispone la ficha de golpeo para impulsarla con - tra las demás.

5. 4ª.- "JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA".

Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria que consta de ocho hojas, escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 18 MAYO 1978

10.

D. Cesar DIEZ ALAVA

P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P.P.

Firmado: M.<sup>a</sup> Dolores Jerqueta

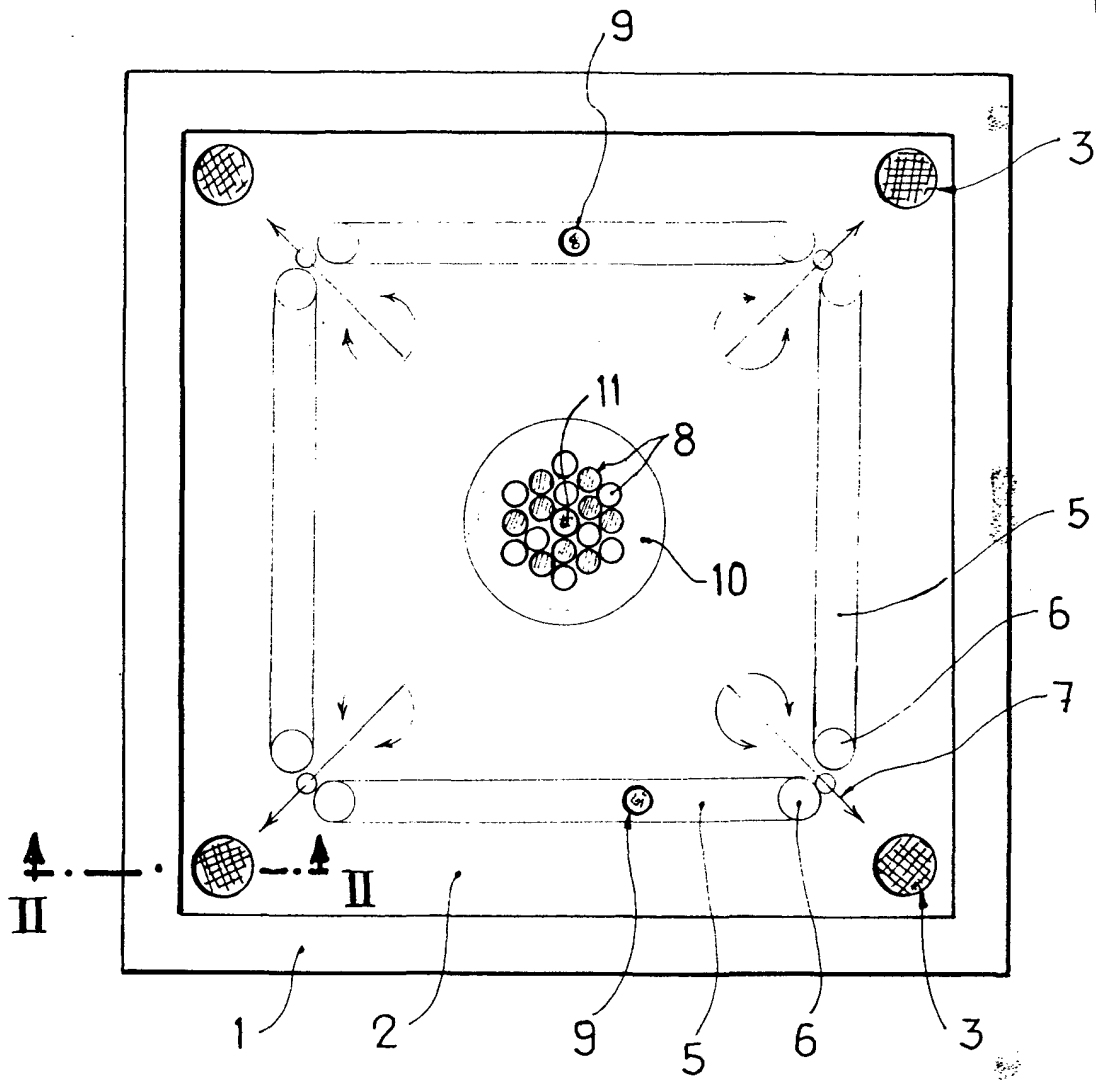


Fig. 1

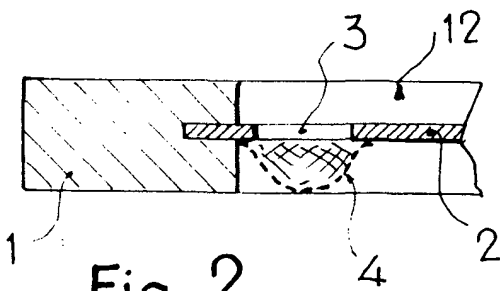


Fig. 2

Escala variable

18 MAYO 1976

Madrid,  
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

Firmado: M.º Encarnación Jerquera