



ESPAÑA

10	ES	11	223502	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		

MODELO DE UTILIDAD

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F

54	TITULO DE LA INVENCION
	"Juego AERO-NAVAL"

71	SOLICITANTE (S)
	LIPAL, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MADRID.-Avd. Pedro Diez, 3.

72	INVENTOR (ES)
	D. ALFONSO DURAN LLERA.

73	TITULAR (ES)
	El mismo solicitante.

74	REPRESENTANTE
	JOSE PONS Y TORRES.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a un "Juego AERO-NAVAL", cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a la función a que se destina, las siguientes ventajas:

5 a) Constituye un gran entretenimiento.

b) Es educativo

c) Realizado en papel puede formarse bloks para un determinado número de partidas.

10 d) Los distintos elementos que intervienen en el juego pueden estar realizados en papel autoadhesivo permitiendo su fácil pegado.

c) Debido a la sencillez del mismo pueden jugar tanto adultos como niños.

15 En el adjunto plano, para facilidad de la descripción, a título de ejemplo y sin carácter limitativo alguno, por lo tanto, se ha representado una forma preferida de realización del modelo que se preconiza.

La figura 1 representa una vista del elemento laminar sobre el que se juega.

20 La figura 2 representa vistas de distintas piezas que intervienen en el juego.

25 Como puede apreciarse, el presente modelo comprende unas laminas (1) y (2) cuya realización pudiera ser en papel u otro elemento laminar. Dichas laminas (1) y (2) son idénticas entre sí y su presentación ó colocación es superpuesta. Ambas poseen un determinado número de cuadrículas (3) conformadas mediante líneas ordenadas abscisas.

30 Sobre la primera línea de cuadrículas (4) constituyendo el nivel de las abscisas, puede representarse el abecedario de forma ordenada, bien total ó parcialmente, se-

gun el número de divisiones que la lámina posea y comenzan -  
do en la segunda cuadrícula. En la primera línea de cuadri -  
culas(5) se representara números, tambien comenzando en la  
35 segunda cuadrícula y de forma ordenada hasta la cifra que se  
alcance, conformando el nivel de ordenadas. En la superficie  
cuadrículada (3) puede representarse la silueta de algun con  
tinente (6) zona del mundo a modo de atlas, quedando unas zo  
nas de agua (7) que constituyen los mares y océanos.

40 Otros elementos que intervienen en el juego y cu  
ya realización de los mismos puede sen en papel, cartulina u  
otro material laminar y autoadhesivo, son los representados  
en la figura (2), entre los que se encuentran barcos, avio  
nes, minas etc. Los cuales permiten su adherencia en lugares  
arbitrarios de la superficie cuadrículada (3) y unicamente  
45 en la lamina de abajo (2).

El juego, en el que al menos participaran dos  
personas, consta de una fase de preparación en la que cada  
jugador colocará un determinado número de piezas, de las in  
dicadas en la figura (2), en la forma que se prefiera y dis  
50 tribuidas perfectamente alineadas en las cuadrículas que  
ocupen sin irrumpir en las adyacentes, utilizando unicamen  
te la lamina ó impreso de la parte inferior (2). Esto evita  
que el jugador contrario pueda observar la ubicación exacta  
al quedar tapadas dichas piezas por la lamina superior. Una  
55 vez distribuidas dicho juego consiste en citar un número de  
la línea de cuadrículas (5) y una letra de la línea de cua  
drículas (4) con lo que dara una ubicación de ordenadas y  
abscisas en la superficie cuadrículada (3) del jugador con  
trario. Si en dicha ubicación se encuentra alguna pieza de  
60 este jugador, habrá sido anulada. Cada vez que un jugador

formula un número y una letra que corresponden a un "disparo", se anota en su superficie cuadrículada (1) superior dicho disparo, para llevar un control de zonas o cuadrículas citadas en anteriores partidas.

65 Existen variantes en el juego como por ejemplo al "disparar" un jugador y tocar una "mina" del contrario, tendría que destruirse una determinada zona de su superficie coincidente en ordenadas y abscisas, eliminandose alguna pieza si la hubiere,

70 Tambien para eliminar una determinada pieza pudieran preficarse varios "disparos", etc.

El juego finaliza cuando un jugador posea todas sus piezas anuladas.

75 Este modelo es realizable en cualesquiera tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto estas no alteren su fundamento.

-:NOTA:-

80 Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en España son los siguientes,

#### REIVINDICACIONES

85 1º) "Juego AERO-NAVAL", caracterizado porque comprende unas laminas coincidentes en dimensiones y superpuestas las cuales poseen identicos grabados. Dichas láminas que pudieran estar realizadas en papel pueden ir unidas por una arista a modo de libro y por parejas, o bien, con formar de determinado número de hojas. Cada una de ellas, posee su superficie totalmente cuadrículada y cuyas primeras  
90 filas de cuadrículas de dos márgenes adyacentes pueden pre-

95 sentar parte de las letras del abecedario ó su totalidad de forma ordenada en un margen y en su otro margen numeros tambien ordenados de menor a mayor, permitiendo identificar una casilla de la superficie cuadriculada, citando un número y una letra. En la citada superficie cuadriculada pueden además estar representados continentes, mares y oceanos a modo de atlas.

100 2º) "Juego AERO-NAVAL", segun reivindicación anterior caracterizado porque en el mismo intervienen tambien unos elementos laminares que pudieran ser de papel, cartulina u otro material, los cuales representan barcos, submarinos, aviones, minas etc. y siendo los mismos autoadhesivos, permitiendo su fijación sobre la superficie cuadriculada en la forma preferida y unicamente pegados en la lámina inferior para quedar ocultos a la vista del jugador contrario por la lamina superior.

110 3º) "Juego AERO-NAVAL", segun reivindicaciones anteriores caracterizado porque cada jugador al identificar sobre la superficie del contrario por medio de un número y una letra, una determinada casilla, en la que pudiera existir una determinada pieza o elemento adhesivo, esta pieza quedara eliminada, pudiendo efectuarse tantas variantes como se deseen.

115 4º) "Juego AERO-NAVAL".

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines que en ella se han especificado.

Consta la presente memoria de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 24 de Septiembre 1.976

JOSE PONS TORRES

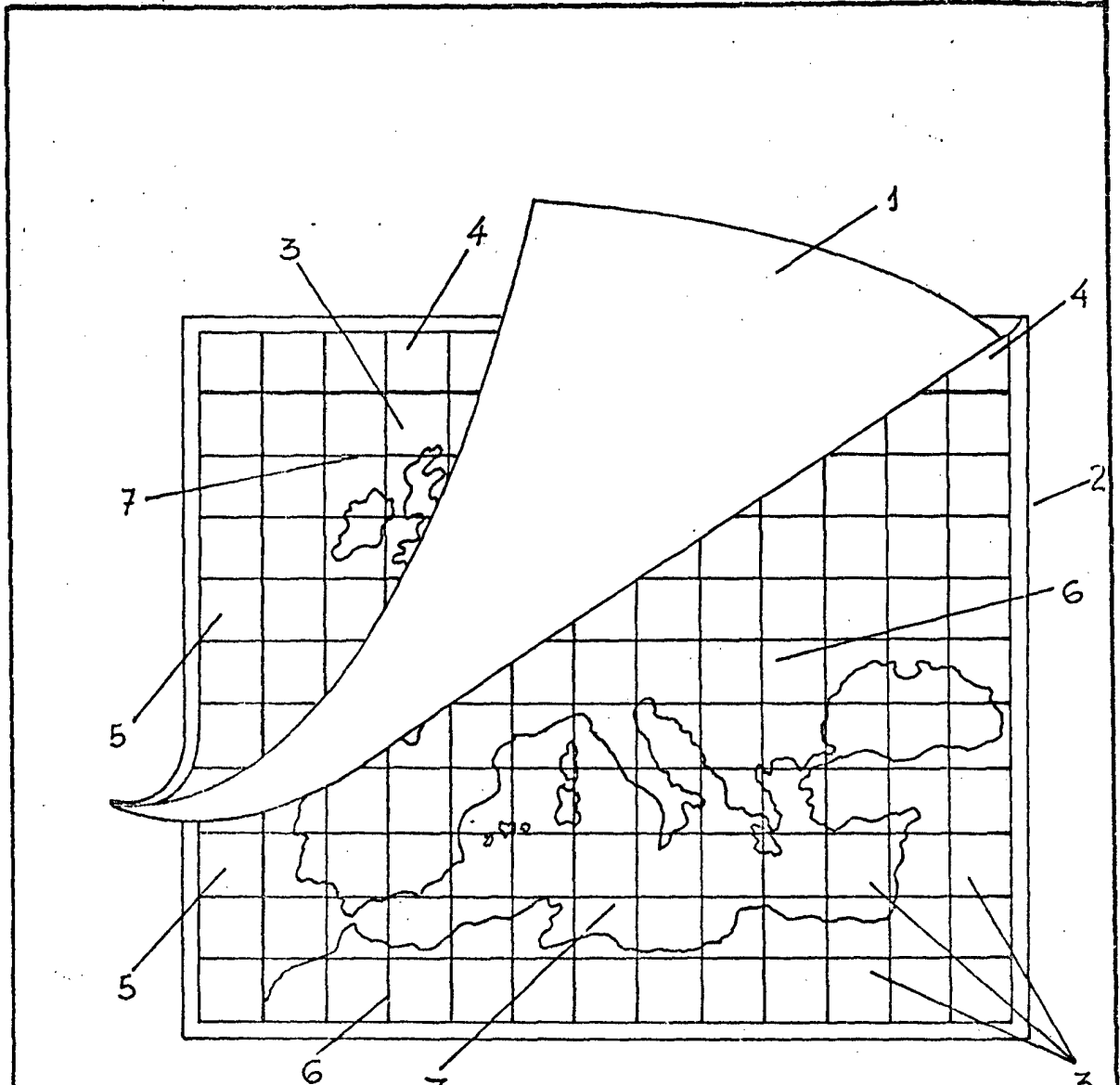


Fig. 1

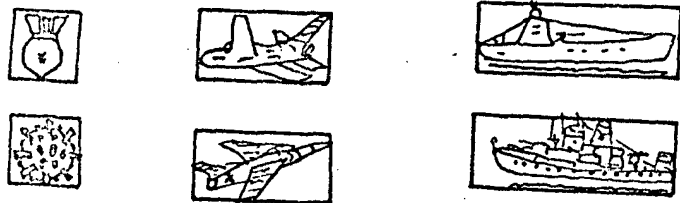


Fig. 2

25 SET, 1976

JOSE PONS TORRES

Escala variable