



ESPAÑA

227846

MODELO DE UTILIDAD

19	ES	11	NUMERO	227846	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	15 ABR. 1977		

*© 227846*

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"JUEGO DE SOBREMESA".

71	SOLICITANTE (S)
	D. ENRIQUE MIQUEL TOMAS

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Santa María Micaela, 18. VALENCIA

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE LOPEZ CORTES





cuerpo hueco, con su interior compartimentado en unos conductos paralelos, que desembocan por los cantos de dos lados opuestos y que tiene las paredes de ambas caras mayores de la caja con múltiples amplios orificios alineados en la misma dirección que los conductos, formando a cada lado hileras de orificios enfren-  
5 tados que se corresponden a cada conducto. La caja ó cuerpo hueco orificado, dispone de medios, preferentemente desmontables, para sostenerlo vertical, algo separado de la mesa ó superficie de apoyo y está dotada en su lado inferior de un obturador -  
10 basculante situado frente a las bocas inferiores de los conductos, para obstruirlas ó abrirlas y dejarlas libres a voluntad.

Para comprender mejor la constitución general anteriormente expuesta, así como para explicar el manejo y desarrollo del juego, se acompaña una lámina de dibujos que representa un ejemplo de realización de uno de estos juegos. No obstante conviene advertir que dicha representación no es la única forma de realización, dado que a base de su principio constitutivo, podrían variarse las circunstancias secundarias, como tamaños, forma, número de orificios, elementos de sustentación,  
15 materias, colorido y otras.

Los mencionados dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig. 1.- Perspectiva del juego, montado para iniciar una partida.

25 Fig. 2.- Dos de las fichas de dos colores, de las numerosas existentes.

Fig. 3.- Sección vertical por A-B, de la figura 1, con una ficha en el interior del cuerpo del juego.



Fig. 4.- La misma perspectiva del juego que muestra la figura 1, pero con uno de los pies ó soportes de sustentación desmontado y colocado junto al cuerpo del juego, apareciendo también el obturador inferior abierto.

5 De acuerdo con los referidos dibujos vemos que el ejemplo de juego representado en ellos ofrece la siguiente constitución:

10 Comprende un cuerpo ó caja hueca -1-, en este ejemplo de forma rectangular, con varios conductos -2-, formados por los tabiques internos de separación -3-, dispuestos paralelos, desembocando dichos conductos por las bocas -4- en el canto ó lado superior y por las bocas -5-, en el canto ó lado inferior. En cada una de las dos caras ó paredes de cada uno de dichos conductos -2-, hay una hilera de amplos orificios -6-, en este caso circulares, aunque podrían adoptar cualquier otra forma geométrica, cuyos orificios forman hileras paralelas y resultan enfrentados los de una cara y otra.

15 En la parte inferior, la caja ó cuerpo -1- dispone de una barra -7-, que en este ejemplo adopta la forma de un perfíl con sección en U, provisto en cada extremo de un brazo -8-, mediante los cuales va unido articuladamente a la caja -1-, con posibilidades de bascular para que pueda obturar las bocas inferiores -5- de los conductos -2-, ó puedan dejarse libres ó abiertas, según muestra la figura 4.

25 La referida caja ó cuerpo -1-, tiene en los lados ó cantos verticales -9-, una forma de cajetín hueco, con dos aberturas -10-, apropiadas para ensanblarse en ellas los tetones -11- situados en una cara de las patas -12-, dotadas de los ám



plios pies -13-, de manera que con ellos pueda sostenerse la repetida caja ó cuerpo -1- verticalmente de pié, pero separada de la superficie de pié, pero separada de la superficie de la mesa en donde se coloque el juego.

5                    También comprende el juego dos grupos de fichas -14- y -15-, en este caso de forma discoidal, de cuyas fichas unas seran de un color y otras de otro, existiendo tantas como orificios -6- hay.

10                   Cada jugador, de los dos que pueden intervenir en la partida, tomará el grupo de fichas de un color y alternativamente iran colocando cada vez una ficha, en cualquiera de las bocas superiores -4-, cuyas fichas se deslizaran por los conductos -2- hasta el fondo, tropezando en el obturador -7- según muestra la figura 3. Estas fichas seran visibles por ambas caras a través de los orificios -6-. La finalidad del juego consiste en tratar de ser el primero en colocar cuatro, o más ó menos fichas de un color, alineadas, sea verticalmente, sea horizontalmente u oblicuamente. Para evitar que el contrario logre esto, cada jugador procurará situar sus fichas junto a las del contrario, para interrumpir la posible formación de la hilera de cuatro fichas, a la vez que tratará de lograrlo él. Para iniciar otra partida, se vaciará la caja de fichas, haciendo bascular el obturador -7-, que dejará salir dichas fichas por las bocas inferiores -5-.

25                   El juego descrito y representado se fabricará preferentemente de plástico moldeado, pero también podría emplearse cualquier otro material.



15 ABR

NOTA REIVINDICATORIA  
= = = = =

Los puntos no conocidos ni practicados en España, so  
bre los que ha de recaer este Modelo de Utilidad, son:

5 1.- Juego de sobremesa, caracterizado, por estar cons-  
tituido por un cuerpo hueco ó caja, compartimentado mediante  
unos tabiques internos formando varios conductos de trazado  
vertical y paralelo, con uno de sus extremos desembocando en  
el canto ó lado superior de la caja, con libre acceso a ellos,  
mientras que los otros respectivos extremos desembocan en el  
10 lado ó canto inferior opuesto, en el cual hay una barra ó per-  
fil de retención situado frente a las bocas, con medios para  
moverlo a voluntad a fin de desplazarlo de frente a las bocas  
de los conductos, para dejarlas libres, con objeto de permitir  
el escape de las fichas, para vaciar la caja, teniendo cada  
15 una de las dos caras ó paredes externas de cada conducto unos  
ámplios orificios alineados en la misma dirección del conducto  
y dispuestos enfrentados dos a dos, siendo su finalidad mos-  
trar al exterior y por ambas caras de la caja, la situación  
de las fichas de dos colores diferentes que, de manera alter-  
20 nativa, van colocando los jugadores con la pretensión de ali-  
near un número determinado de fichas contiguas del mismo color  
y en cualquier dirección, sea vertical, horizontal u oblicua-  
mente, disponiendo, además, esta caja ó cuerpo hueco orifica-  
do por ambas caras, medios desmontables que permitan mantener-  
25 lo verticalmente dispuesto de canto, con su lado inferior sepa-  
rado de la superficie de apoyo para hacer posible el vaciado  
de fichas después de cada partida. y

15 ABR 1977



2.- "JUEGO DE SOBREMESA" .

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de SEIS hojas escritas ó mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid. 15 ABR. 1977

Por autorización del interesado.

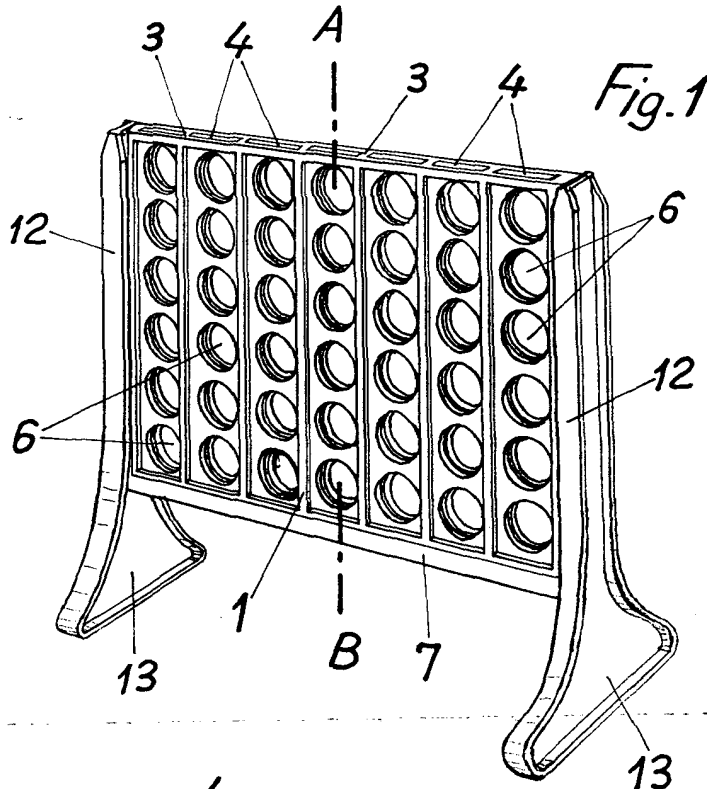


Fig. 2

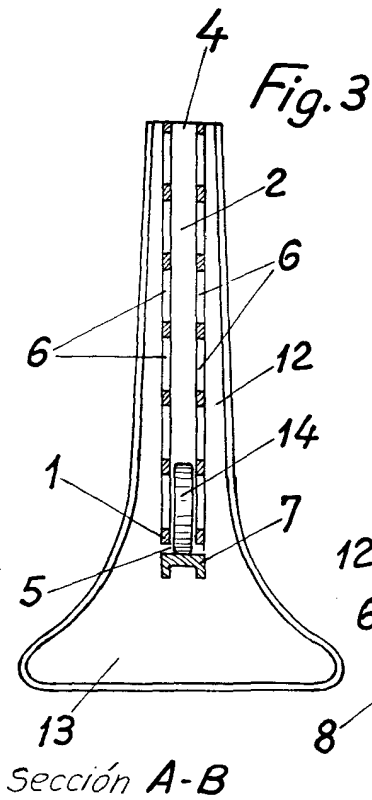
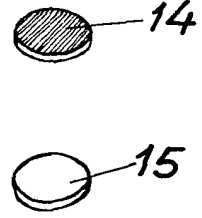


Fig. 3

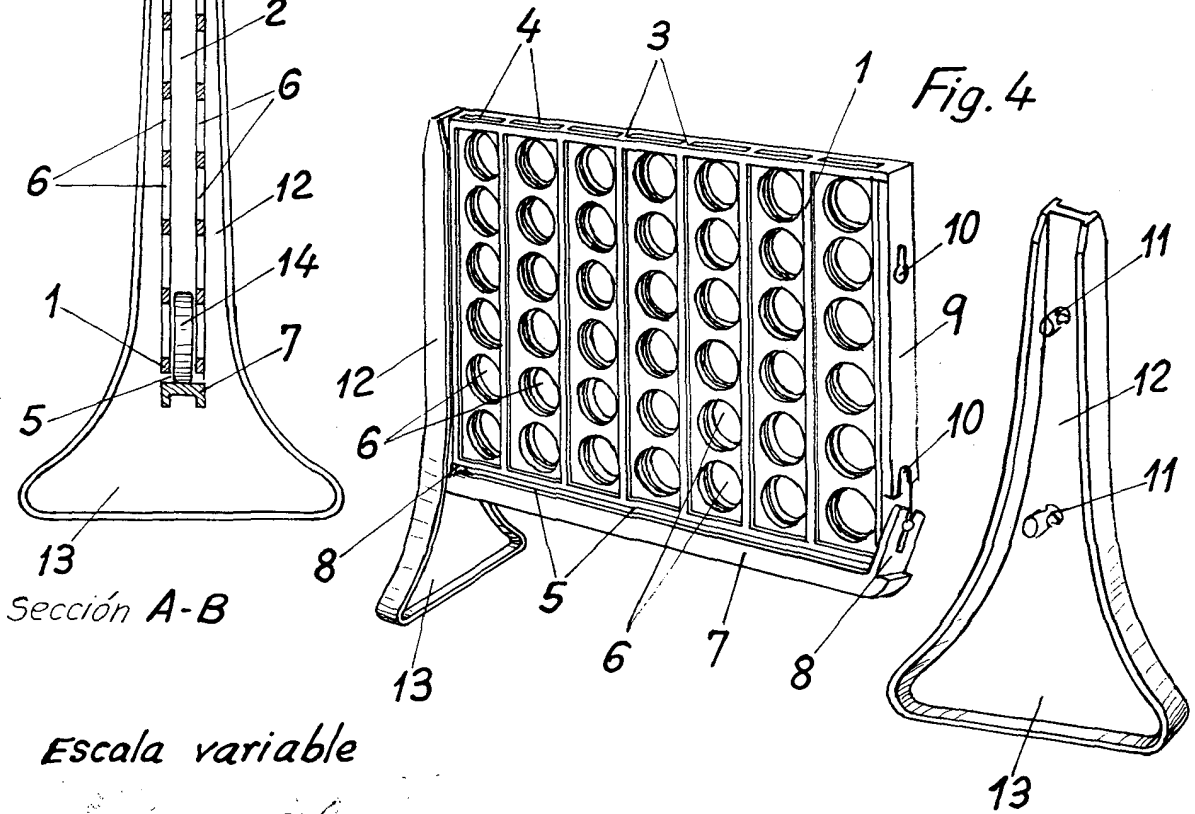


Fig. 4

Escala variable

*Enrique Miquel Tomas*