



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	228079	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	26 ABR. 1977		

MODELO DE UTILIDAD

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

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

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE SOBREMESA PERFECCIONADO".	

71	SOLICITANTE (S)
Hoteles, Aparcamientos, Restaurantes, Moteles y Estaciones, S.A.- HARMESA.	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
O'Donell, 95, 2º. MADRID.	

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

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

74	REPRESENTANTE
DON JOSE LOPEZ CORTES	



por las que atraviesa la autopista, existiendo unas salidas
señalizadas para resaltar los diversos paisajes ó edificios de
tipo turístico que a lo largo de la misma existen, y aparecien-
do en uno de los laterales del tablero los escudos correspon-
dientes a las diversas provincias que atraviesa, estando así-
5 mismo representados en el tablero los distintos peajes del re-
corrido de la mencionada ruta.

El juego se realiza partiendo del inicio de la auto-
pista, y avanzando tantas casillas como marque el dado de cada
jugador, teniendo en cuenta que las salidas a visitas turísti-
cas suponen una penalización ó mejor dicho una demora en tirar,
según el tiempo que se indique en cada caso a fin de visitar
el monumento, paisaje ó motivo turístico de la ruta, ganando
el juego aquel que superadas las casillas de la autopista en
15 ida y vuelta, regresa al lugar de partida.

Este entretenido juego, ayuda indudablemente no sólo
a conocer las rutas de nuestra geografía, sino las provincias
en que están enclavadas cada una de las ciudades señaladas en
la autopista y los motivos turísticos, culturales ó del folclo-
re de determinadas zonas, siendo de un valor cultural inapre-
20 ciable, además de constituir un distraído juego de competición,
de una gran versatilidad, puesto que puede representar cual-
quier ruta ó autopista de nuestro territorio ó de cualquier
otro extranjero, manteniendo siempre las mismas normas.

Para que podamos comprender más claramente todas y
cada una de las características expuestas en los párrafos an-
teriores, haremos referencia en lo sucesivo a una lámina de di-
25 bujos, en la que se ha representado un ejemplo práctico de rea-



lización de uno de estos juegos de sobremesa, debiendo hacer constar que, dado el carácter de ejemplo que la mencionada lámina supone, su interpretación habrá de ser lo más amplia posible y sin limitación de parte alguna.

5 Estos dibujos representan en sus figuras como a continuación se relaciona:

Fig. 1.- Vista en planta de uno de estos tableros, representativos del trayecto real de una autopista, en cuyo recorrido se sitúan una serie de señalizaciones ó salidas determinativas de unos motivos turísticos, culturales ó paisagísticos, relacionados con la ciudad en que se encuentran ubicados y con la indicación de la provincia a que pertenece dicha ciudad y motivo.

15 Las distintas partes componentes de las figuras arriba referenciada las señalaremos, para su mejor y más rápida localización en los dibujos, con las siguientes acotaciones numéricas:

20 Con -1- designamos el tablero de juego, siendo -2- las casillas correspondientes a las diversas poblaciones por las que atraviesa la autopista, mientras que con -3- acotamos los escudos correspondientes a las regiones a que pertenecen, designándose con -4- los peajes y con -5- las diversas salidas determinativas de la existencia de un motivo paisagístico, cultural, ó turístico, que a lo largo de la ruta existe, y que supone una detención en el juego por parte del jugador cuya ficha caiga en dicha indicación, para ver el citado motivo, quedando detenido una ó más jugadas.

26 AB



- 4 -

Una vez descritas suficientemente todas y cada una de las características del juego de sobremesa, objeto del presente Modelo de Utilidad, sólo nos resta indicar la posibilidad de que se fabrique en variedad de materiales, tamaños y formas, siendo susceptible de representar el trazado real de cualquier autopista ó ruta, nacional ó extranjera, siempre y cuando con ello no se altere la esencialidad de su objeto, puesta de relieve en la siguiente.

5

26 ABR 1971



- 5 -

NOTA REIVINDICATORIA

=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España, que se presentan para su exclusiva reivindicación en este Modelo de Utilidad, son:

5 1.- Juego de sobremesa perfeccionado, del tipo de los que utilizan unos dados y fichas así como un tablero de juego, esencialmente caracterizado porque el referido tablero de juego posee una alineación sucesiva de casillas determinativas de poblaciones existentes a lo largo de un trazado real de autopista ó carretera, apareciendo dentro de unos sectores 10 del tablero los escudos de las provincias a las que pertenecen, y señalizándose asimismo una serie de salidas indicativas de la existencia en ese punto de un motivo paisagístico, monumental ó cultural, de modo que el jugador que sitúe su ficha en 15 el mismo, deberá detenerse una ó varias jugadas, para apreciar las excelencias de dicho motivo turístico, reanudándose el juego, que terminará con el recorrido en ida y vuelta del trayecto, en el que a su vez se establecen peajes y motivos geográficos del área.

20 2.- "JUEGO DE SOBREMESA PERFECCIONADO".

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.

.../....

26 ABR



- 6 -

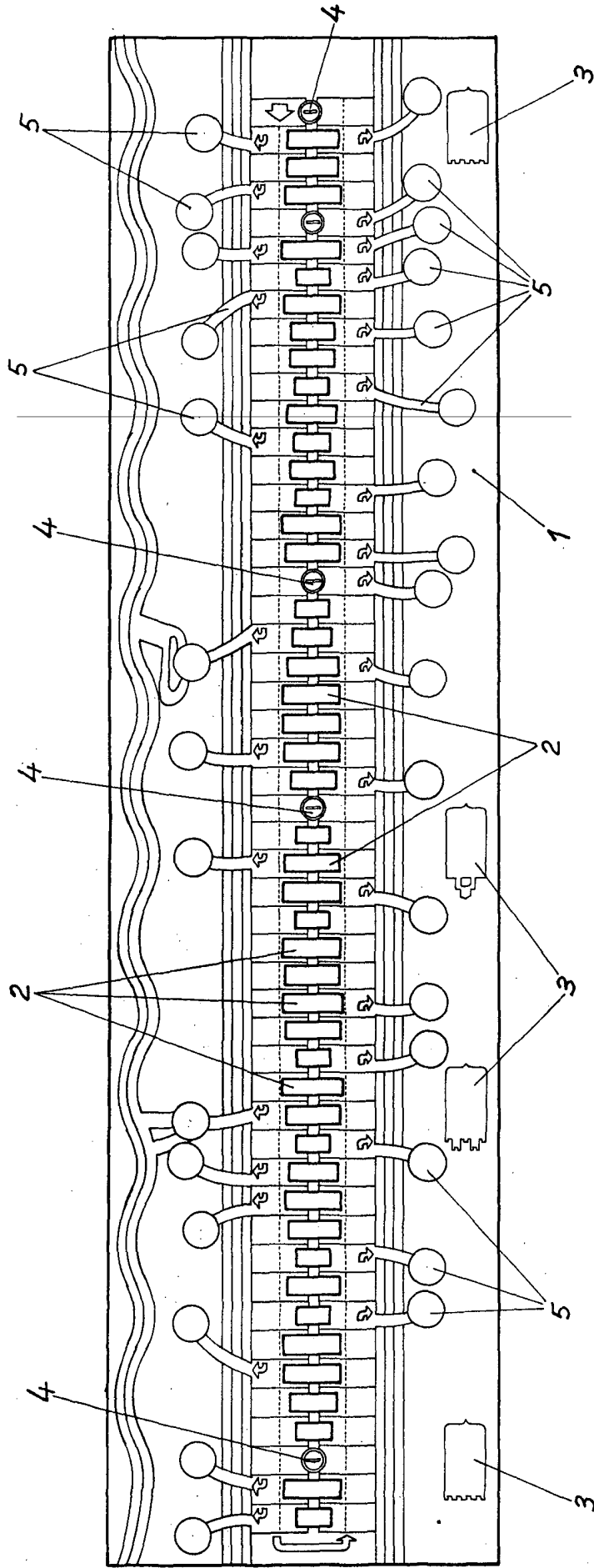
Esta memoria consta de SEIS hojas escritas ó mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid. 26 ABR. 1977

Por autorización de la interesada.



26 ARR.



Escala variable
MADRID 26 ARR. 1977