

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

233.560

MODELO DE UTILIDAD

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 233.560	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 25-1-1978	

Se inscribe en el Registro de la Propiedad Industrial con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

(30) PRIORIDADES: (31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
----------------------------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL B63F
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN  "UN JUEGO DE MESA"
---

(71) SOLICITANTE (S) INVICTA PLASTICS LIMITED  (BS/PH/KM)
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Harborough Road, Oadby, Leicester, LE2 4LB, Inglaterra
---

(72) INVENTOR (ES) Ronald Samson
-------------------------------------

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

(74) REPRESENTANTE DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ  (MCD.-3.064)
--

jga

El objeto de este invento es un juego de table-  
 ro para dos jugadores que ha sido desarrollado de modo que  
 permita a un jugador aplicar sus poderes de razonamiento  
 inductivo y pensamiento lógico para resolver un problema  
 5 planteado por su oponente. El principio es que se otorga  
 rán puntos para una solución del problema y que los pape-  
 les de los jugadores serán intercambiados periódicamente  
 y que los puntos totales asegurados durante una serie da-  
 rán el ganador.

10 Explicado de modo general, el juego comprende  
 un tablero, una pluralidad de piezas clave para jugar, de  
 características contrastadas, destinadas a ser montadas ...:  
 en un área invertida del tablero en un diseño elegido a : :  
 voluntad por un jugador para servir como código de obje- : :  
 15 tivo o de blanco, un dispositivo para ocultar el código : :  
 de las piezas de juego clave cuando están así montadas, : :  
 una pluralidad de piezas de juego de prueba acordes con : :  
 las piezas clave de juego y que pueden montarse en posi- : :  
 ciones en el tablero en grupos sucesivos, con el objeto : :  
 20 de simular el diseño de código de las piezas clave de jue : :  
 go, y elementos marcadores para montar en dicho tablero  
 para señalar la exactitud de las características y el po  
 sicionamiento relativo de las piezas de un grupo de prue  
 ba seleccionado por un jugador.

25 Para jugar, un jugador elegirá un código de ob  
 jetivo, por ejemplo, una mezcla seleccionada de piezas  
 clave características variables en un orden variable, y  
 las montará en un área reservada y las ocultará de la  
 vista de su oponente. El último, seleccionará entonces  
 30 las piezas de juego de prueba y las dispondrá en una po-

sición expuesta sobre el tablero, para que sean vistas por el primer jugador. El resultado de esta primera selección será marcado por el primer jugador, utilizando dichos elementos marcadores. Tales elementos apropiados serán montados contra el grupo de prueba para señalar a) el número de piezas de juego de prueba de características correctas, y b) mediante otros elementos marcadores apropiados, para señalar el número de piezas de juego de prueba que están posicionadas correctamente.

El segundo jugador, o retado, dispondrá entonces un segundo grupo de piezas de juego de prueba. Al hacerlo, tendrá cierto conocimiento previo, o suposición, de parte del diseño del código de objetivo y utilizará este segundo grupo para probar otras posibilidades. Este segundo grupo será marcado de nuevo por el primer jugador o retador. El juego continuará hasta que se llegue al código clave correcto. Esto dará por terminado un asalto y se determinarán las marcas en esta etapa. Se cambiarán entonces los papeles de las dos partes y el segundo jugador resultará ser el retador para la siguiente ronda del juego. Esto continuará durante un número predeterminado de asaltos o rondas para dar el ganador eventual.

A continuación se describirá una realización específica del invento con referencia al dibujo adjunto. Este dibujo muestra un tablero 1 que está provisto de un grupo de doce hileras, cada una de ellas con cinco agujeros 2 sobre el área de juego principal. Estos agujeros están destinados a recibir clavijas 3 que representan las piezas de juego de prueba a las que se ha hecho referencia anteriormente. Estas clavijas 3 (unas pocas de las

5      cuales se han mostrado en la figura), están coloreadas de modo diferente. Un área de objetivo está prevista en 4 y tiene una única hilera de cinco agujeros correspondientes a los agujeros 2 y dispuestos en coincidencia con los de las líneas de agujeros 2 en el área de juego principal. Los agujeros del área de objetivo son para recibir las piezas de juego clave en el código seleccionado por el retador. Estas piezas de juego están identificadas con 5 y pueden ser elegidas realmente del grupo de clavijas 3 coloreadas contrastadamente, que están previstas en ocho colores diferentes.

15      Previsto sobre el tablero a lo largo de cada hilera de agujeros 2 en el área de juego principal, hay un grupo de cinco agujeros 6 para recibir elementos marcados 7. Como se ha indicado anteriormente, estos elementos son de naturaleza contrastada para identificar a) el número de clavijas 3 de prueba posicionadas y coloreadas correctamente en la hilera asociada, y b) el número de clavijas 3 de la hilera que son correctas en cuanto al color solamente. Ventajosamente, el contraste de elementos 7 puede ser dado por un coloreado diferente; preferiblemente, se proporciona un suministro de cada una de las clavijas negras y de las clavijas blancas.

25      El aparato incluye una pantalla 8 que puede ser colocada sobre el grupo de objetivo 5 durante el juego de un asalto, para ocultar el grupo de objetivo a la vista del segundo jugador.

30      Un receptáculo 9 para el almacenamiento de clavijas de repuesto 7 está previsto en el tablero, cerca del área de objetivo 4, estando previsto un receptáculo

similar 10 para el almacenamiento de clavijas 3 en un extremo opuesto del tablero.

Una serie de agujeros 11 en dos columnas 12 está prevista junto a los agujeros 2 alejados de los agujeros 6, y una clavija marcadora 13, que puede tener un color diferente a las clavijas 7, se coloca en un agujero en cada columna para registrar el número de puntos ganados por cada jugador.

Las reglas del juego pueden tener la siguiente forma:

El retador dispondrá secretamente una línea de clavijas 5 de código coloreadas detrás de su pantalla 8 y el jugador retado tendrá doce oportunidades de intentar duplicar el color y la posición exacta de las clavijas de código ocultas sin verlas.

La dificultad del juego puede ser controlada decidiendo:

1ª.-Cuántos y cuales de los ocho colores se permitirán.

2ª.-Si el mismo color puede ser repetido en el código oculto.

3ª.-Cuántas clavijas pueden estar situadas detrás de la pantalla.

El tablero está posicionado entre los dos jugadores, de modo que los cuatro agujeros especiales para el código secreto miren al retador. El retador seleccionará un grupo de clavijas de código coloreadas y las colocará en estos agujeros, y las cubrirá con la pantalla. Si se ocultan menos de cuatro clavijas, el jugador retado tendrá aviso de ello cuando esté posicionada la pantalla y

pueda observar el tablero.

El jugador retado intentará ahora duplicar los colores situados detrás de la pantalla y sus posiciones exactas. A este propósito, colocará una hilera de clavijas coloreadas en su parte del tablero.

Cuando el jugador retado haya colocado una hilera de clavijas, el retador utilizará clavijas marcadoras para marcar los puntos ganados como sigue:

1º.-Si alguna de las clavijas que el jugador retado ha colocado, coincide con una clavija de detrás de la pantalla, en cuanto a color y posición, el retador colocará un marcador negro, fino, en los pequeños agujeros de marcado previstos junto a la hilera.

2º.-Si alguna de las clavijas de la hilera coincide con una clavija de detrás de la pantalla en cuanto a color, pero no en cuanto a posición, se colocará un marcador blanco, fino, para cada una de estas en uno de los cuatro pequeños agujeros adyacentes.

3º.-Si algunas de las clavijas son incorrectas en cuanto a color, se dejarán vacíos el mismo número de agujeros pequeños.

Todas las clavijas y marcadores permanecen en posición hasta que el jugador retado ha identificado el código correcto, después de lo cual su intento será marcado con clavijas negras finas y terminará la ronda de juego. Al final de cada ronda, el retador da un punto por cada hilera de clavijas colocada por el jugador retado y los jugadores cambian sus papeles.

El juego durará hasta que cada jugador haya dispuesto de un número igual de vueltas y un jugador haya

acumulado veinte puntos o más. El es el ganador. Si se prueba que el retador ha engañado al jugador retado con una información incorrecta, se le otorgan tres puntos al jugador retado.

REIVINDICACIONES

5 Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes.

10 1ª.-Un juego de mesa que comprende un tablero, una pluralidad de piezas de juego clave de características contrastadas, destinadas a ser montadas sobre un área reservada del tablero en un diseño elegido a voluntad por un jugador para servir como código de objetivo, un dispositivo para ocultar el código de piezas de juego clave cuando están así montadas, una pluralidad de piezas de juego de prueba de acuerdo con las piezas de juego clave y que pueden montarse en posición sobre el tablero en grupos sucesivos, con el objeto de simular el diseño de código de las piezas de juego clave, y elementos marcadores para montar en dicho tablero, para señalar la exactitud de las características y el posicionamiento relativo de las piezas de un grupo de prueba seleccionado por un jugador.

25 2ª.-Un juego de acuerdo con la reivindicación 1ª, en el que dichas piezas de juego clave son seleccionadas del conjunto de piezas de juego de prueba con las que está equipado el juego.

30 3ª.-Un juego de acuerdo con la reivindicación 2ª, en el que las piezas de juego de prueba y las piezas de juego clave están contrastadas por una distinta colocación.

4ª.-Un juego de acuerdo con la reivindicación

2ª o 3ª, en el que las piezas de juego de prueba tienen forma de clavijas.

5 5ª.-Un juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1ª a 4ª, en el que los elementos marcadores son de dos tipos contrastados, respectivamente, que señalan la corrección de las características elegidas y del posicionamiento elegido.

10 6ª.-Un juego de acuerdo con la reivindicación 5ª, en el que los elementos marcadores son clavijas de colores diferentes.

7ª.-"UN JUEGO DE MESA"

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y con los fines que se han especificado.

15 Esta memoria consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 14 FEB 1978

P.A.

**Fernando de Elizaburu**  
Por Poder.

