

ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
(21)	233832	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	9 FEB 1978	

MODELO DE UTILIDAD

Concedida en el Reino de España la propiedad industrial de un modelo de utilidad en la forma de un juego de sobremesa, según se describe y reivindica en el contenido de la memoria adjunta.

(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)
ENRIQUE BORRÁS Y CÍA., S.R.C.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Mataró (Barcelona), calle San Agustín, 35-43

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa sumamente entretenido, cuyas características obligan a los participantes a combinar el ingenio con la suerte para lograr el satisfactorio resultado del triunfo sobre sus adversarios.

El indicado juego de sobremesa está constituido por un tablero con la representación planisférica de la tierra dividida por una pluralidad de territorios debidamente diferenciados e identificables, correspondiendo a otras tantas zonas que son susceptibles de ser ocupadas por unas fichas que representan ejércitos de ocupación, cuyo accionamiento sobre el tablero queda condicionado por las cartas de una baraja que quedan divididas en tres grupos, uno que indica un tipo de ejército conjuntamente con el nombre de una zona geográfica, otro que señala el objetivo que el jugador debe conseguir para ganar la partida y un tercero integrado por unos comodines de ventajosa utilización, así como por la utilización de unos dados en una determinada fase del juego.

Los dibujos adjuntos muestran tan sólo a título de ejemplo, no limitativo del alcance de la presente invención, un caso práctico de realización de un juego de sobremesa según las características descritas.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva de un despliegue del tablero en el que está representado un planisferio de la tierra; la figura 2 es una vista en perspectiva de la baraja, algunas de cuyas cartas quedan separadas para mostrar sus específicas característi-

cas; la figura 3 es una vista en planta referida a uno de los comodines; la figura 4 muestra a una de las cartas de juego de comodines; la figura 5 es una vista en perspectiva de los dados; y la figura 6 es una vista en perspectiva de dos de las fichas empleadas en el juego que representa a los ejércitos.

De acuerdo con la representación de los dibujos, que responden a una realización preferida, el juego de sobremesa objeto de la presente invención comprende los siguientes elementos.

En primer lugar existe un tablero -1- sobre una de cuyas caras está representado un planisferio que integra todos los continentes de la tierra, los cuales quedan subdivididos por una pluralidad de zonas o áreas -2- y -3- debidamente diferenciadas mediante una coloración distinta, quedando algunas de éstas unidas mediante unos trazos interrumpidos -4-.

Comprende también una baraja -5- que integra cartas -6- de distintas particularidades. Una de estas cartas -6- tienen representado un signo de carácter militar -7- y una indicación geográfica -8- que se corresponde a alguna de las representadas en el planisferio -1-; otras contienen sólo signos militares -7-, siendo los comodines; y otras tienen inscritas unas leyendas -9- que expresan objetivos militares concretos.

Cabe señalar la existencia de unas fichas -10-, que varían en forma y coloración, que simbolizan los ejércitos que son movilizados por los jugadores. Comprende tam-

bién unos dados -11- que son empleados en una fase determinada por las normas del juego que seguidamente se pasan a describir.

5 La partida se desarrollará bajo la vigilancia de un árbitro, el cual entregará a cada jugador una caja conteniendo las fichas -10-, que corresponden a los ejércitos, al propio tiempo que les entrega una carta -6- en la que se expresa el objetivo que cada jugador tiene que alcanzar para ganar la partida, sin que nadie más que el propio jugador
10 pueda ver su inscripción. Bajo el control del árbitro, cada jugador toma de su caja los ejércitos necesarios (cada ficha vale por un ejército) para el inicio de la partida. Según sea el número de jugadores variará la cantidad de fichas tomadas.

15 Seguidamente el árbitro barajará las cartas de territorios, comodines incluidos y las distribuye, una por una, a cada jugador, después de lo cual cada jugador coloca una ficha -10-, o ejército, en los territorios que le autorizan las cartas -6- recibidas, sin que en esta fase del
20 juego las armas representadas tengan ninguna significación o efectividad. Los ejércitos sobrantes se reparten sobre los territorios ya ocupados, pero el jugador debe tener en cuenta que, de acuerdo con el objetivo que debe alcanzar para ganar la partida, debe distribuirlos según la intención
25 que tenga de atacar un territorio enemigo o defender los que le han correspondido ocupar.

Los derechos del jugador, en su turno de juego, se dividen en dos fases perfectamente diferenciadas: a) re-

forzar los ejércitos; y b) combates.

Primer tiempo: Reforzar los ejércitos.

En primer lugar el jugador obtiene tantos ejércitos como el resultado de dividir por dos los territorios que ocupa en el planisferio, cualquiera que sea y sin distinción de continentes. Pongamos por ejemplo que posee 14 territorios. Se procede a dividir 14 por 2, siendo el resultado 7 el número de ejércitos que recibe.

Sin embargo, si el jugador tiene ocupados continentes completos tiene derecho a un cierto número de ejércitos complementarios en cada turno de juego, pudiéndose establecer una valoración en relación con las dimensiones de tales continentes, de modo que la ocupación de Asia le debe proporcionar más ejércitos suplementarios que la ocupación de Oceanía.

Cada vez que se conquista uno o más territorios el jugador recibe una carta de juego que le proporciona el árbitro y cuando se tiene un conjunto de tres, por lo menos, debe formarse una combinación con tres unidades iguales o diferentes entre sí. Quedan, sin embargo, excluidas de efectividad ciertas combinaciones, como, por ejemplo, dos cartas iguales y otra diferente (dos de infantería y una de caballería), siendo, por tanto, ineficaces para poderlas cambiar por ejércitos o fichas -10-. El comodín sirve para jugarlo con el fin de hacer las combinaciones reglamentarias según las normas indicadas.

Se establece una norma por la cual el jugador que cambia las cartas -6- en el último lugar, retenidas por

cuestión de estrategia, recibe a cambio más fichas -10- o ejércitos, quedando también establecida la posibilidad de que el jugador que presente una o más cartas -6- correspondientes a territorios ya ocupados por él, recibe dos ejércitos suplementarios que debe colocar inmediatamente sobre dichos territorios.

Como se ha dicho más arriba el jugador puede hacer pasar varios turnos sin necesidad de canjear las cartas -6- por fichas -10-, especialmente cuando se desea conquistar algún territorio del cual se posee la carta correspondiente, pero cuando se tienen cinco cartas es obligatorio su cambio.

Segundo tiempo: Combates.

Cuando ya se han colocado los refuerzos, según el sistema antes descrito, el jugador puede iniciar el ataque, pero tal operación no puede efectuarse sino se parte de un territorio ocupado por dos fichas -10- o ejércitos por lo menos, los cuales pueden ser considerados como de tierra o flota. Sin embargo es condición indispensable que el territorio atacante tenga con el atacado frontera común, o bien, si el ataque se efectúa por mar, se siga la línea interrumpida -4- que une por mar a dos territorios.

El jugador que inicia el ataque debe mencionar el territorio atacante y el atacado. Tanto el jugador atacante como el atacado cogen dados de distinto color, tantos como ejércitos estén dispuestos en sus respectivos territorios. Una vez lanzados se comparan entre sí, ganando el de puntuación más alta, y de este modo, puede suceder que el atacan-

te o el atacado destruyan los ejércitos del adversario, según sea la suerte señalada por los dados -11-, puesto que puede suceder que sea el jugador atacante quien pierda ejércitos en su maniobra.

5 Cuando el jugador atacante ha destruido el territorio atacado todos los ejércitos pueden disponer sobre el mismo tantos como los que ha lanzado en el último ataque, del cual puede servirse seguidamente como base de partida para un nuevo asalto contra otro territorio fronterizo.

10 Por ello los jugadores deberán tener en cuenta una serie de alternativas que son las que permiten que los más astutos o arriesgados ganen la partida, lo cual se logra cuando se consigue el objetivo señalado por la carta -9- que mantiene en secreto.

15 A modo de ejemplo, deben ser tenidas en cuenta las siguientes posibilidades de maniobra.

 Deben atacarse siempre los territorios menos defendidos.

20 No debe olvidarse nunca el objetivo. Si se trata de destruir el ejército de un adversario se debe ir a combatir donde se encuentre y lanzar los ejércitos en consecuencia. Si se debe tomar un continente o territorios, cuidar los ejércitos de ocupación, quedándose a la defensiva para desplazarse cuando más convenga.

25 Teniendo en cuenta que el número de dados para lanzar es optativo, cabe en principio suponer que con tres se tiene más oportunidad de ganar que con dos. Sin embargo, limitando el número de dados por tirada se limita también

el riesgo. Supongamos que sobre un territorio se disponen de tres ejércitos y sólo interesa arriesgar uno para no dejarlo desguarnecido en la defensa. En este caso sólo debe jugarse con un dado. Es evidente que se disminuye la posibilidad de vencer pero también cierto que se limitan las posibilidades de pérdidas.

El jugador atacante debe ser lo suficientemente astuto para que el contrario no adivine cual es el objetivo que debe alcanzar para ganar la partida, y así puede proceder al ataque de territorios que estén alejados del que debe ocupar para vencer, de modo que los ejércitos enemigos se desplacen a otras zonas distintas.

Serán independientes del objeto de la presente invención los materiales empleados en los distintos elementos constitutivos del juego de sobremesa, así como las formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los mismos, y, en consecuencia, todo cuanto no afecte a su esencialidad.

R E I V I N D I C A C I O N E S

1. Juego de sobremesa , caracterizado esencialmente por el hecho de estar constituido por un tablero con la representación geográfica de una pluralidad de territorios, debidamente diferenciados e identificables, que determinan la formación de unas zonas que son susceptibles de ser ocupadas por unas fichas que representan ejércitos de ocupación, cuyo accionamiento sobre el tablero queda condicionado por las cartas de una baraja que queda dividida en tres grupos, uno que indica un tipo de ejército conjuntamente con el nombre de una zona geográfica comprendida en el tablero, y otro que señala el objetivo que el jugador debe conseguir para ganar la partida, así como por la utilización de unos dados en una determinada fase del juego.

2. Juego de sobremesa, según la representación anterior, caracterizado por el hecho de que la baraja comprende un tercer grupo de cartas que son comodines de ventajosa utilización al ser susceptibles de combinarse con las que representan ejércitos y zonas geográficas.

3. Juego de sobremesa.

La presente memoria consta de nueve hojas.

Barcelona, 9 de febrero de 1978

ENRIQUE BORRÁS Y CIA. , S.R.C.

P.a. H. Borrás y Cia.

EE

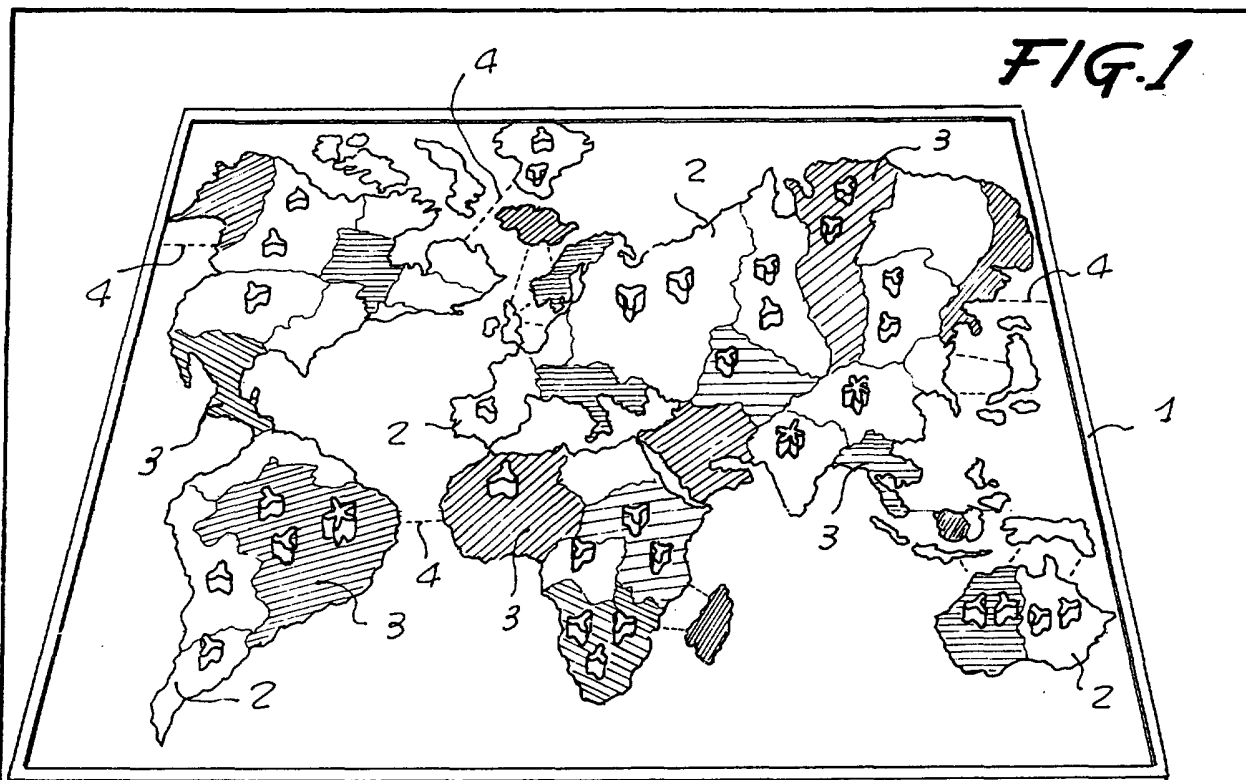


FIG. 2

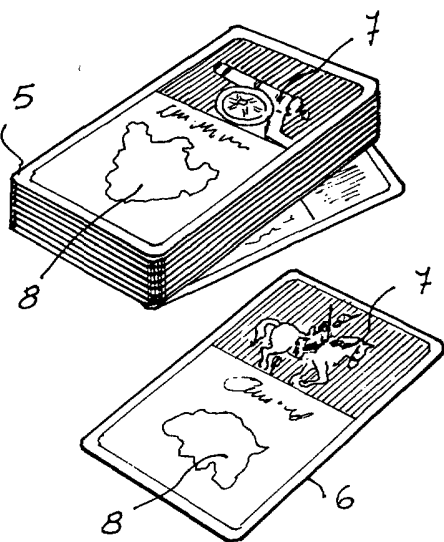


FIG. 3

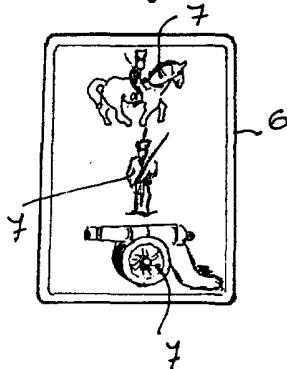


FIG. 4

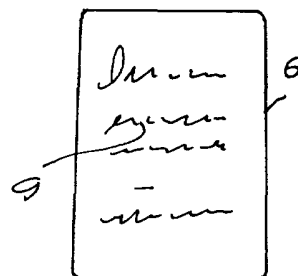


FIG. 5

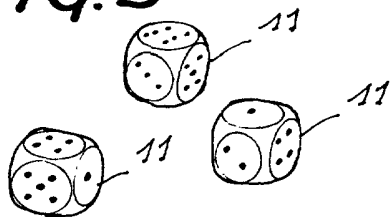
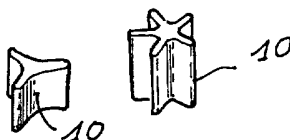


FIG. 6



Barcelona,
P. a. *[illegible]*