

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19	ES	11	NÚMERO	237540	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	28 JUL. 1978		

Concedido al Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

**MODELO DE UTILIDAD**

CADUCA

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

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F

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

71	SOLICITANTE (S)
	D. Pedro Sans Falguera.

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	C/ Cabrera nº 15 BARCELONA.-

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE LOPEZ CORTES.-

28 JUN 1978



-2-

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

En el presente Modelo de Utilidad vamos a referirnos a un juego de competición de sobremesa, dotado de unas características competitivas sumamente atractivas y susceptible de diferentes variantes que incrementan su interés y diversión.

5

Consiste esencialmente este nuevo juego en un tablero dividido en determinado número de casillas, formando catorce hileras horizontales y quince verticales, comprendiendo una pluralidad de flechas de distintas longitudes, dispuestas diagonalmente y en sentido opuesto a partir de la columna vertical central.

10

Otra característica es la de comprender algunas casillas con una diana, una diana central de mayor tamaño, que abarca nueve casillas, dos casillas de castigo y las correspondientes casillas de salida y meta.

15

Para que la idea general anteriormente expuesta pueda ser más fácilmente comprendida en la descripción que sigue vamos a referirnos a la lámina de dibujos que se acompaña, la cual nos muestra un caso de realización práctica, naturalmente que tratándose de un ejemplo aclaratorio el dibujo en cuestión deberá interpretarse con amplio criterio y sin carácter limitativo alguno.

20

En dicho dibujo se aprecian las características y detalles que identifican el tablero de juego, en el cual cada casilla equivale a un punto del dado.

25

La numeración del 1 al 14 indica las catorce hileras horizontales, iniciándose el juego por la primera casilla a la izquierda de la hilera 1, por la salida señalada



-20- cuando en una jugada, después de contar los puntos obtenidos con el dado, la ficha coincide con la cola de una flecha 15, pasa a ocupar la casilla de la punta de dicha flecha 15.

5 Si contando una jugada, se encuentran otras fichas, se saltan sin contarlas y al llegar una ficha al final de una línea o hilera horizontal sigue contando en la hilera siguiente siempre por la izquierda hasta llegar a la meta señalada con -21- situada en la última casilla a la derecha de la hilera 14.

10 Cuando se acierta una diana 16, sale otra ficha de las que están por salir, se cuentan seis y se vuelve a tirar, procediendo de igual modo cuando por pasarse de meta -21, no se puede contar con la que más le interese.

15 La diana central 17 vale por una diana 16 o por un punto, y los castigos 18 retroceden al número seis de la hilera de salida, Las fichas que consiguen la diana 16 de meta -21- pasan al departamento superior 19 y se eliminan del juego, resultando perdedor el último que se queda sin poder puntuar.

20 Descrita suficientemente la naturaleza y características de este nuevo juego de competición de sobremesa, se ha de hacer constar la posibilidad de que sean variables sus materiales, formas y tamaños, así como también podrán introducirse variaciones secundarias que no alteren la esencialidad de su objeto puesta de manifiesto en la siguiente.

25



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

Los puntos no conocidos ni practicados en España, sobre los cuales se desea recaigan las reivindicaciones del presente Modelo de Utilidad, son:

5 1ª.- Juego de competición de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de comprender un tablero o similar, en cuya superficie de juego presenta un determinado número de casillas, formando catorce hileras horizontales y quince verticales, siendo de menor número de casillas, las tres hileras extremas horizontales y las dos hileras extremas verticales, presentando asimismo una pluralidad de flechas de distintas longitudes diagonalmente dispuestas y precisamente en sentido opuesto entre ellas, a partir de la columna vertical central, y porque comprende algunas casillas con una diana, una diana central de mayor tamaño la cual abarca nueve casillas y dos casillas de castigo.

2ª.-"JUEGO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

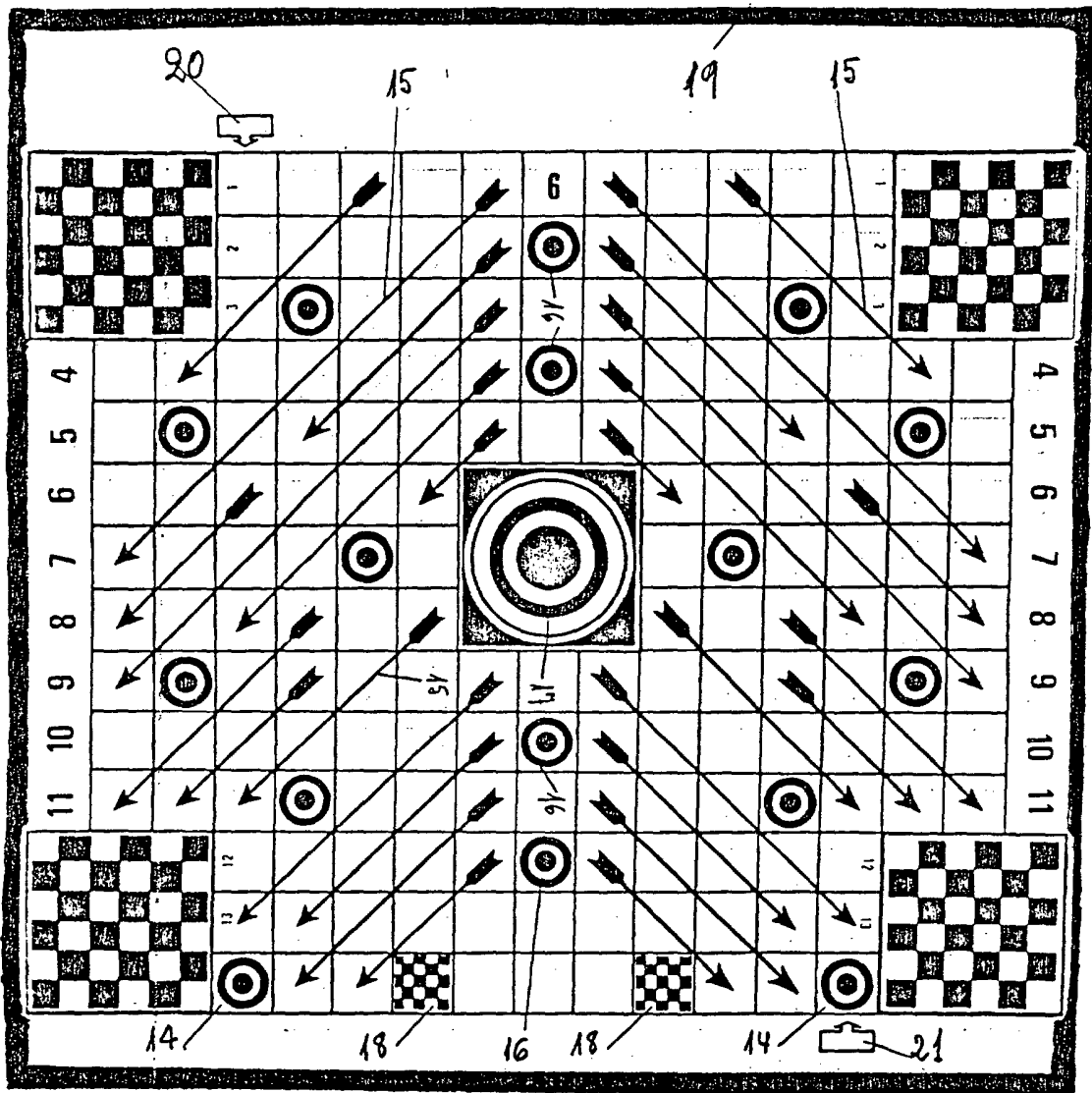
20 De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de CUATRO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 28 JUL 1978

Por autorización del interesado.

28 JUL 1978  
10 875  
DIEZ CTS



ESCALA VARIABLE

MADRID 28 Julio 1978