

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	238315	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION	26 SET. 1978	

20 FEB. 1979

MODELO DE UTILIDAD

238315

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

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN " JUEGO RECREATIVO DE SOCIEDAD "

71 SOLICITANTE (S) D ^a MARIA MATILDE MIRANDA RODRIGUEZ.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE GRANADA - C/. de San Sebastien, nº 1.
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. MANUEL DE ARPE GARCIA, Agente Oficial de P.I.
--

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años por

" JUEGO RECREATIVO DE SOCIEDAD ", a favor de D^a MARIA MARTILDE MIRANDA RODRIGUEZ, domiciliada en GRANADA - C/. de San Sebastian, n^o 1.

M E M O R I A D E S C R I P T I V A
= = = = =

Existen en el mercado infinidad de juegos de sociedad, cada uno de los cuales tienen un determinado interes y aliciente, los que incluso son comercializados y vendidos conjuntamente lo que prueba el gran atractivo que cada uno de ellos significa.

5.-

El objeto del modelo de utilidad que nos ocupa se refiere a uno de dichos juegos recreativos en el que se da la circunstancia de que sus características de novedad le confieren al nuevo efecto de possibilitar un entretenimiento que acepta la atención, obliga a pensar y coadyuva al desarrollo de las facultades de observación y memoria.

10.-

Una vez que nos es conocido el objeto de este modelo de utilidad con la ayuda de la lámina de dibujos adjunta pasaremos a describirle, en la que a título de ejemplo, se representa en la figura 1 el tablero del juego y en la figura 2, los elementos que le acompañan para llevarle a cabo.

15.-

Se trata de un tablero señalado con el número 7, de mayor o menor grosor y de cualquier material apropiado, en el que en su parte superior o anverso apa-

20.-

25.- recen representados determinados motivos 8, que pueden ser representación de flores o cualquier otro tipo de objetos, iguales o diferentes entre sí, por encima de cuya parte central, aparece representado o en alto o bajo relieve un círculo 6, por debajo del cual, casi en la parte inferior del tablero, aparecen otra serie de ellos más pequeños 1-2-3-4 y 5.

30.- Estos círculos servirán para efectuar las determinadas jugadas con ayuda de la ficha y el dado 9 y 10, representados en la figura 2.

35.- En combinación con dicho tablero se emplean las fichas 9 de cualquier color, que pueden ser sustituidas por cualesquiera otro elementos sólidos tales como garbanzos, caramelos, cromos, figurillas de plástico, etc., etc., y además el dado 10.

El juego se desarrolla como sigue:

Pueden jugar en cada partida cuantas personas lo deseen.

40.- Al comenzar, todos deben tener el mismo número de fichas (garbanzos, cromos, etc). Por ejemplo, pueden tenerse 5 ó 10. Cuantas mas fichas se tengan al comenzar, el juego será de mayor duración.

45.- Para saber quién ha de comenzar se seguirá el sistema de echar los dados, correspondiéndole iniciar el juego al que haya sacado el número más alto. Si coincidieran varios, desempatarán entre ellos. También se puede utilizar cualquier otro tipo de sorteo, o bien adivinanzas ó un juego, de modo que el que gane sea el que comience la partida,

50.- Los jugadores, una vez comenzada la par-

tida irán echando los dados, consecutivamente, de derecha a izquierda.

55.- El que haya de comenzar tira el dado, y dejará una ficha en el círculo señalado con el número que haya salido en el dado.

60.- El siguiente, y todos los demás sucesivamente, si en el círculo que marque el número del dado no hay depositado ninguna ficha, dejará él una, y correrá el turno al siguiente; pero si el dado indica un número en cuyo círculo haya una ficha, el jugador la retirará y la hará suya, teniendo derecho a repetir la tirada. Y así, cuantas veces sea necesario.

65.- Caso especial es el Parque del número seis. Siempre que el dado señale seis, el jugador habrá de dejar en él una ficha, aunque ya haya otra ú otras, y correrá el turno. Del parque no se pueden sacar nunca fichas, pues las que se van depositando están reservadas como premio para el vencedor.

70.- Cuando en el transcurso del juego un jugador se queda ya sin ninguna ficha, aún tiene derecho a tirar una vez más cuando le corresponda su turno de nuevo. Si en esta ocasión gana una ó varias fichas, continua jugar do normalmente, pero si le correspondiera colocar ficha, como ya no tiene, queda eliminado definitivamente en esta partida. Este derecho de volver a tirar después de haberse quedado sin fichas se repite cuantas veces, después de recuperarse, se quede sin ficha en su poder. O sea que solo queda eliminado cuando correspondiéndole poner una ficha, no tiene ninguna para hacerlo.

75.-

80.-

Gana el jugador que consigue que todos sus

85.- compañeros de juego hayan quedado eliminados. Al vencedor le corresponden todas sus fichas que tiene en su poder, mas las que haya en todos los círculos del tablero, más las reservadas para premio en el Parque del número seis.

Pueden jugarse cuantas partidas se deseen pero siempre, al comenzar cada una, todos los jugadores han de tener el mismo número de fichas.

90.- Suficientemente descrito que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, que lo es solamente a titulo de ejemplo y una de las múltiples formas de realización a que en la practica puede llegarse tomando como fundamento en su construcción el descrito en la presente memoria, únicamente nos resta señalar que las modificaciones de forma, tamaños, materiales empleados u otras no fundamentales no deben ser consideradas variaciones que afecten a su esencialidad.

95.-

N O T A

El modelo de utilidad descrito recaerá, pués
 100.- sobre las siguientes reivindicaciones:

1ª.- " JUEGO RECREATIVO DE SOCIEDAD ", caracterizado por estar constituido por un tablero de material apropiado, provisto de un fondo con unos alto o bajo relieves o dibujos de determinados motivos, en el centro del
 105.- cual aparece un circulo más apropiadamente en bajo relieve y de grandes dimensiones, debajo del cual aparecen otra serie de cinco circulos de menor tamaño e igualmente y más apropiadamente cóncavos, dispuestos linealmente uno a continuación de otro, como si dijéramos en batería, en cuyo
 110.- conjunto aparecerá o no determinada frase que en combinación con una ficha y un dado, darán lugar a la utilización de los citados circulos según y conforme las determinadas reglas o combinaciones del juego.

2ª.- " JUEGO RECREATIVO DE SOCIEDAD ".
 115.- Todo ello, tal y conforme queda descrito, representado y reivindicado.

Esta memoria consta de cinco hojas, mecanografiadas y foliadas por una sola de sus caras, conteniendo
 119.- un total de ciento diecinueve líneas.

MADRID A. 26 SET. 1978

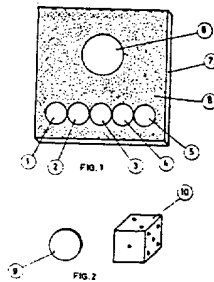
MANUEL DE ARPE
 P.P.



D I S E Ñ O

=====

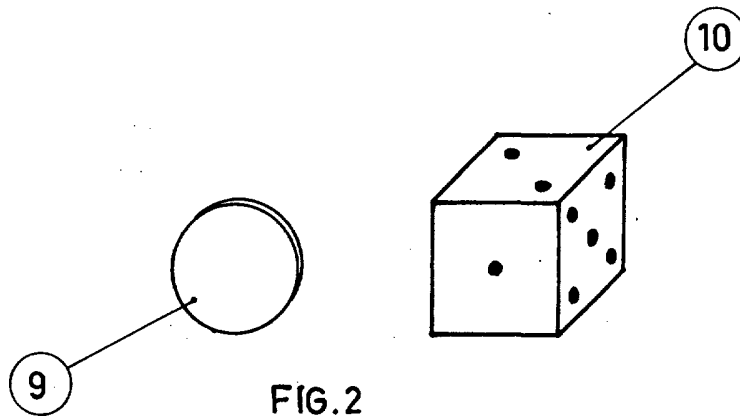
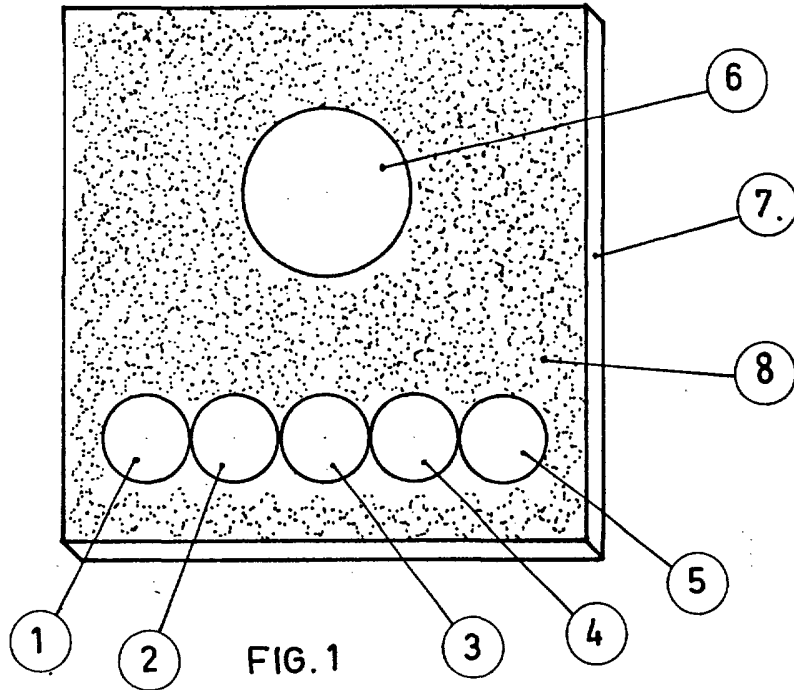
DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE D^a MARIA MATILDE MIRANDA RODRIGUEZ, domiciliada en GRANADA - C/ de San Sebastian, nº 1. por: " JUEGO RECREATIVO DE SOCIEDAD ".



Escala variable.

MADRID A. 26 SET. 1978

MANUEL DE ABPE
P. P.



ESCALA VARIABLE
MADRID

26 SET. 1978

MANUEL DE ARPE
P. P.