



|    |    |    |                       |             |    |   |
|----|----|----|-----------------------|-------------|----|---|
| 10 | ES | 11 | NUMERO                | 238764      | 10 | Y |
|    |    | 21 |                       |             |    |   |
|    |    | 22 | FECHA DE PRESENTACION | 17 JUN 1978 |    |   |

238764 - 5 MAR, 1979

**MODELO DE UTILIDAD**

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

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

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

|    |   |
|----|---|
| 54 | TITULO DE LA INVENCIÓN                      |
|    | UN JUEGO DE SOBREMESA DIDACTICO-RECREATIVO. |

|    |                       |
|----|-----------------------|
| 71 | SOLICITANTE (S)       |
|    | EDICIONES ALTEA, S.A. |

|  |                             |
|--|-----------------------------|
|  | DOMICILIO DEL SOLICITANTE   |
|  | MADRID.- Gral. Mola, nº 84. |

|    |   |
|----|---|
| 72 | INVENTOR (ES)   |
|    | D. JOSE MIGUEL DE AZAOLA RODRIGUEZ ESPINA.<br>(Que ha cedido sus derechos a la entidad solicitante) |

|    |                       |
|----|-----------------------|
| 73 | TITULAR (ES)          |
|    | EDICIONES ALTEA, S.A. |

|    |  |
|----|--|
| 74 | REPRESENTANTE                              |
|    | D. Santiago HESSE MURGA.- Agente Oficial.- |

5 El Modelo de Utilidad que va a ser descrito en ésta memoria, concierne a un juego de sobremesa de fácil realización y gran interés, que al propio tiempo que reúne acusadas características de entretenimiento obliga a agudizar el ingenio, e incluso ofrece posibilidades didácticas toda vez que se desarrollo está relacionado con las condiciones de vida y las relativas a la ganadería, agricultura, industria, comercio, etc., de los seis continentes.

10 Por otra parte, la práctica de éste juego de caracter colectivo, ya que preferentemente deben intervenir seis jugadores, no ofrece complicación ni dificultad alguna, siendo apto incluso para niños de corta edad, dada la sencillez de sus reglas.

15 Con el fin de aclarar debidamente la descripción de éste juego, haciendolo fácilmente comprensible, se acompaña hoja de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene caracter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo, pudiendo ser objeto de variaciones de detalle todas aquellas que no alteren de manera fundamental su propia finalidad característica.

20 En los dibujos:

La Figura 1ª, representa una vista en planta de una de las tarjetas-base utilizadas en el juego.

La Figura 2ª, muestra también en planta una de las fichas complementarias.

25 Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución repre

30 Sentado en los dibujos, el juego que es objeto de ésta solici-  
tud de inscripción se organiza a base de la utilización de seis  
tarjetas -1- de cartón u otro material adecuado, de forma rec-  
tangular, cada una de las cuales representa uno de los seis --  
continentes, cuyo nombre y silueta -2- llevan impreso en un --  
gran espacio delimitado en el ángulo inferior izquierdo de la  
tarjeta.

35 Rodeando a éste recuadro en el que se inscribe el continen-  
te, tanto por su parte superior como por el lateral derecho, -  
se delimitan a su vez siete espacios rectangulares iguales, de  
menor superficie y disposición colateral entre sí, de los cua-  
les tres ocupan la parte superior, ordenándose en horizontali-  
dad y los cuatro restantes en verticalidad, uniéndose a su vez  
colateralmente con el último espacio horizontal. Todos estos -  
40 espacios están destinados a permitir la colocación sobre ellos  
de una de las fichas auxiliares o complementarias -10- que in-  
tervienen asimismo en el juego y relativas a datos de una ma-  
teria concretamente determinada.

45 Estas materias se corresponden respectivamente con datos re-  
lativos a comercio y servicios (espacio 3), industria y minería  
-4-, vivienda -5-, agua -6-, ganadería -7-, cultivos -8- y pes-  
ca -9-.

50 El número de tarjetas auxiliares relativas a cada una de -  
las materias indicadas es el de seis y una vez en poder del ju-  
gador deben ser colocadas en el espacio que, de acuerdo con la  
materia de que se trate, les corresponda en la tarjeta-base -1-

Existen además otro tipo de tarjetas, de igual forma y - 7  
también complementarias del juego; de ellas siete correspon-  
den al concepto de catástrofes, tres al de "comodines" y dos  
55 al de "primas".

El número total de tarjetas complementarias o auxiliares  
que intervienen en el juego será por tanto el de cincuenta y  
cuatro.

A continuación se detalla una de las posibles versiones -  
60 del juego que naturalmente podrá ser variado en cuanto a sus  
reglas, puntuaciones y resultados.

Se barajan y reparten las tarjetas de los continentes entre  
los jugadores a razón de una o dos por cada jugador, según sea  
el número de éstos, eliminando las que sobren cuando sea impar  
65 el número de jugadores.

Las tarjetas auxiliares ordenadas en un monton se colocan  
boca abajo y cada jugador en su turno roba una y la situa so-  
bre el espacio que le corresponda en su tarjeta-base, devol-  
viendola al montón general si aquél ya estuviera cubierto.

70 Por este sistema se trata de rellenar todos los espacios -  
de cada tarjeta-base, estableciendose un premio especial en -  
puntuación para la linea vertical que representa bienes impres-  
cindibles y suficientes para la vida humana.

75 Cuando a alguno de los jugadores roba una tarjeta de "catag-  
trofe", viene obligado a retirar de su cartón la tarjeta afec-  
tada por el accidente, incorporando ambas al monton general.

Las tarjetas de primas que afectan a cada una a una de las líneas duplican el valor de puntos de dicha línea.

80 La valoración de puntos y duración del juego podrá ser con dicionada y variada a voluntad de los jugadores.

85 Descrito suficientemente el objeto a que se refiere esta so licidad de Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su rea lización podrán introducirse todas aquellas variaciones de de- talle que no alteren su esencialidad, tales como cambios de -- forma, materia, etc., y en general todas las que tengan un ca- racter accesorio o complementario que deben quedar íntegramente incluidas en la protección que se recaba.

REIVINDICACIONES.

90 1ª.- UN JUEGO DE SOBREMESA DIDACTICO-RECREATIVO, caracte-  
rizado por organizarse a base de seis tarjetas de forma rec-  
tangular y material adecuado, cada una de las cuales repre-  
senta uno de los seis continentes cuyo nombre y figura lleva  
impreso, estando cubierta la superficie restante de la tarje-  
ta por siete espacios rectangulares, todos ellos iguales, --  
95 agrupados en dos líneas, una horizontal y otra vertical, adop-  
tando cada uno de los espacios una disposición colateral con  
el contiguo.

100 2ª.- UN JUEGO DE SOBREMESA DIDACTICO-RECREATIVO, de confor-  
midad con la reivindicación 1, caracterizado por comprender  
además cuarenta y seis tarjetas de menor tamaño, destinadas  
a ser colocadas sobre los espacios delimitados en la tarjeta  
-base y que se refiere a distintos bienes imprescindibles y  
suficientes para la vida humana, como son el comercio, la in-  
dustria, la vivienda, el agua, la ganaderia, los cultivos y  
105 la pesca, correspondiendo seis de estas tarjetas a cada uno  
de los referidos bienes.

110 3ª.- UN JUEGO DE SOBREMESA DIDACTICO-RECREATIVO, de confor-  
midad con las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por utili-  
zarse además otras tarjetas auxiliares o complementarias que  
denotan la creación de situaciones especiales capaces de al-  
terar la valoración o situación del juego en el momento de su  
aparición, siendo doce el número de estas tarjetas.

4ª.- UN JUEGO DE SOBREMESA DIDACTICO-RECREATIVO.

Consta esta memoria descriptiva de cinco folios, más el presente, mecanografiados a una sola cara, a los cuales se une una hoja de dibujos.

Madrid, 17 OCT. 1978

- AA

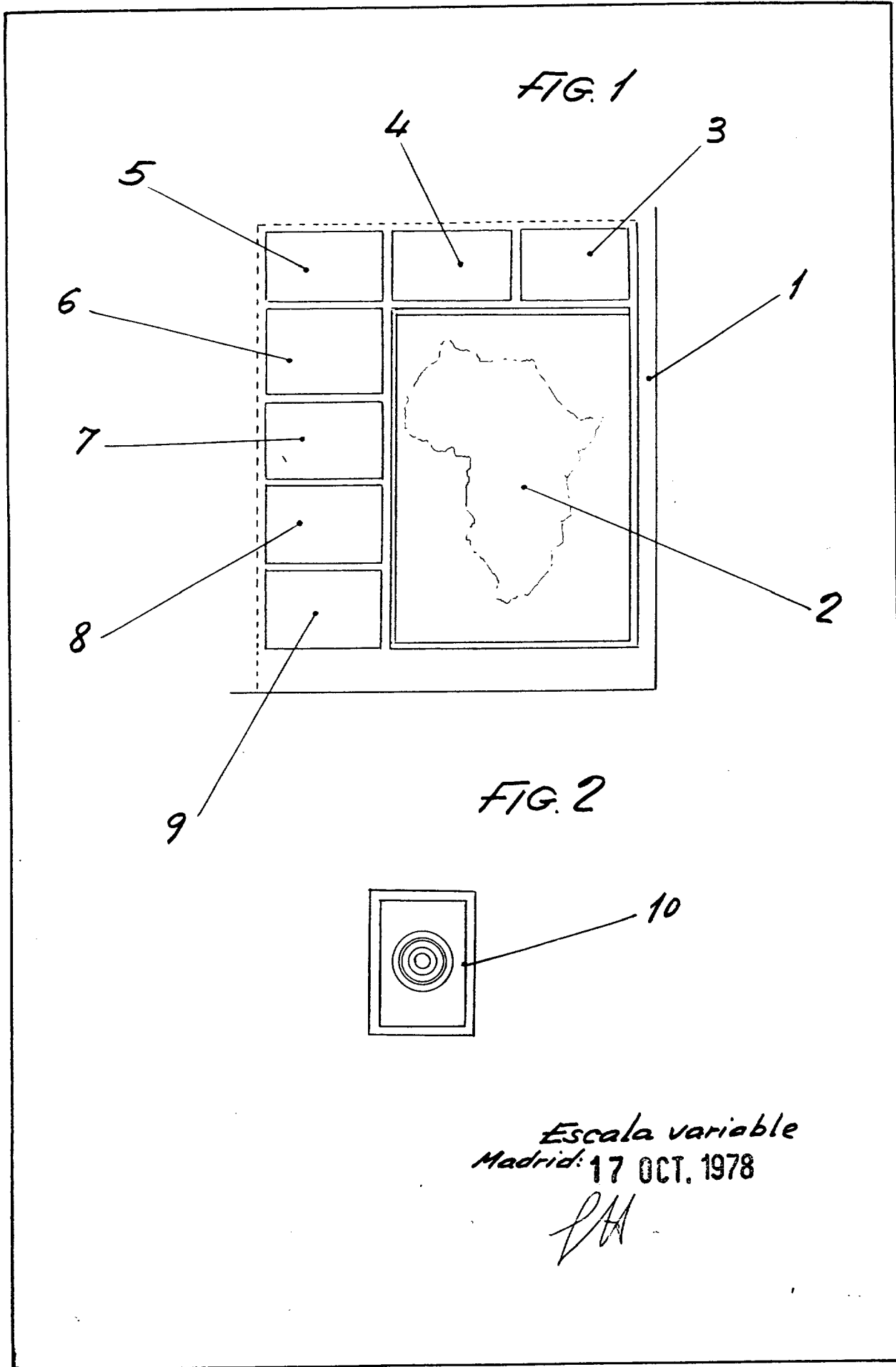


FIG. 1

FIG. 2

Escala variable  
Madrid: 17 OCT. 1978

PA