

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES 21 22	11 NUMERO 10 Y
	22 FECHA DE PRESENTACION

239457

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción con tenido de...

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO DE SOBREMESA

71 SOLICITANTE (S) D. Salvador Oreja Romero
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE PREMIA DE MAR (Barcelona) Pasaje Prim, 28
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE AGENTE: FCO JAVIER PLAZA
--

1 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de sobremesa que ha sido concebido de manera que puede ser ejecutado por dos o más jugadores y su realización es fácil a la vez que resulta muy divertida.

5 En esencia, el juego en cuestión se caracteriza por el hecho de constar de un tablero de juego en el que están representadas las esferas de dos o más relojes para respectivos jugadores los cuales deben cubrir las cifras de su esfera con unas fichas a medida que tales
10 cifras las obtienen al lanzar unos dados, ganando en el juego la partida el primero de los jugadores que logra cubrir las cifras de la esfera de su correspondiente reloj, cuyo jugador suma a su favor unos puntos que resultan de las cifras que el jugador o jugadores contrarios
15 no han llegado a cubrir con las fichas, siendo ganador en el juego el que primero llega a contabilizar un número determinado de puntos después de efectuada una o más de una partida.

20 Para facilitar la explicación más detallada y la comprensión de lo expuesto, se acompaña una hoja de dibujos con una única figura en la que se ha representado un caso práctico de realización de los elementos que intervienen en un juego de sobremesa de las características indicadas y que se cita tan sólo a título de ejemplo
25 no limitativo del alcance de la invención.

1 De acuerdo con dicha única figura, el juego de
sobrenesa que se describe consta de un tablero de juego
-1- una de cuyas caras ostenta la representación gráfica
en cuatro distintas zonas de sendas esferas de reloj -2-
5 en las que están claramente indicadas las distintas ci-
fras en respectivos espacios -3-.

En el juego se utilizan dos dados -4-, uno de
los cuales muestra en una de sus caras el gráfico de una
estrella -5-. Asimismo se emplean unas fichas -6- de di-
10 mension superficial correspondiente con la superficie de
los espacios -3- de las esferas de reloj -2-.

En el juego pueden intervenir hasta cuatro -
contendientes, cada uno de los cuales se asigna una es-
fera de reloj -2-. Los jugadores lanzan, por orden, los
15 dados -4- y colocan en la esfera de su reloj el número
que haya salido en el dado. Por ejemplo, de acuerdo con
el dibujo, un jugador ha obtenido tres y seis por lo que
con una de sus fichas cubre la cifra tres y con la otra
el seis, de la esfera de su reloj. El jugador que gana -
20 la partida es el que primero consigue llenar todos los -
espacios -2- de su esfera de reloj, es decir, cubrir to-
das las cifras de la misma, teniendo en cuenta que cuando
en la cara superior de sus dados se hace visible la es-
trella -5- puede colocar una ficha encima de una cual-
25 quiera de las cifras que elija de su esfera de reloj y -

1 la otra en el número que le corresponda. El jugador que
cubre primero todas las cifras de su esfera suma y anota
a su favor como puntos todos los números de las esferas
de reloj de los restantes jugadores que éstos no hayan
5 podido cubrir con sus fichas, ganando en el juego el que
antes llegue a contabilizar una cantidad determinada
de puntos.

El tablero podrá presentar solamente dos esfe-
ras de reloj -2- o más hasta una cantidad deseada de -
10 ellas para sendos jugadores. En el juego se podrán utili-
zar más de dos dados. Los dados podrán presentar otros -
signos, además de la estrella -5-. Por ejemplo, cabe la
posibilidad de que ostenten signos que determinen la -
obligatoriedad de descubrir todas las cifras tapadas, o
15 bien que confieran la ventaja de poder lanzar los dados
dos veces seguidas. etc. El tablero -1- puede ser plega-
ble.

Por lo demás, debe hacerse constar que el mode-
lo puede ser llevado a la práctica en otras formas de -
20 realización que difieran en detalle de la indicada única-
mente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará asimi-
mismo la protección que se desee obtener. Así, podrán -
fabricarse los componentes del juego de referencia en -
cualquier configuración y tamaño y con los materiales -
25 más convenientes, por quedar todo ello comprendido en el

1 espíritu de las reivindicaciones siguientes:

N O T A

En resumen, la presente solicitud recaerá sobre las siguientes:

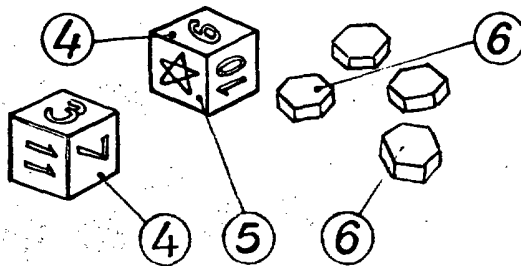
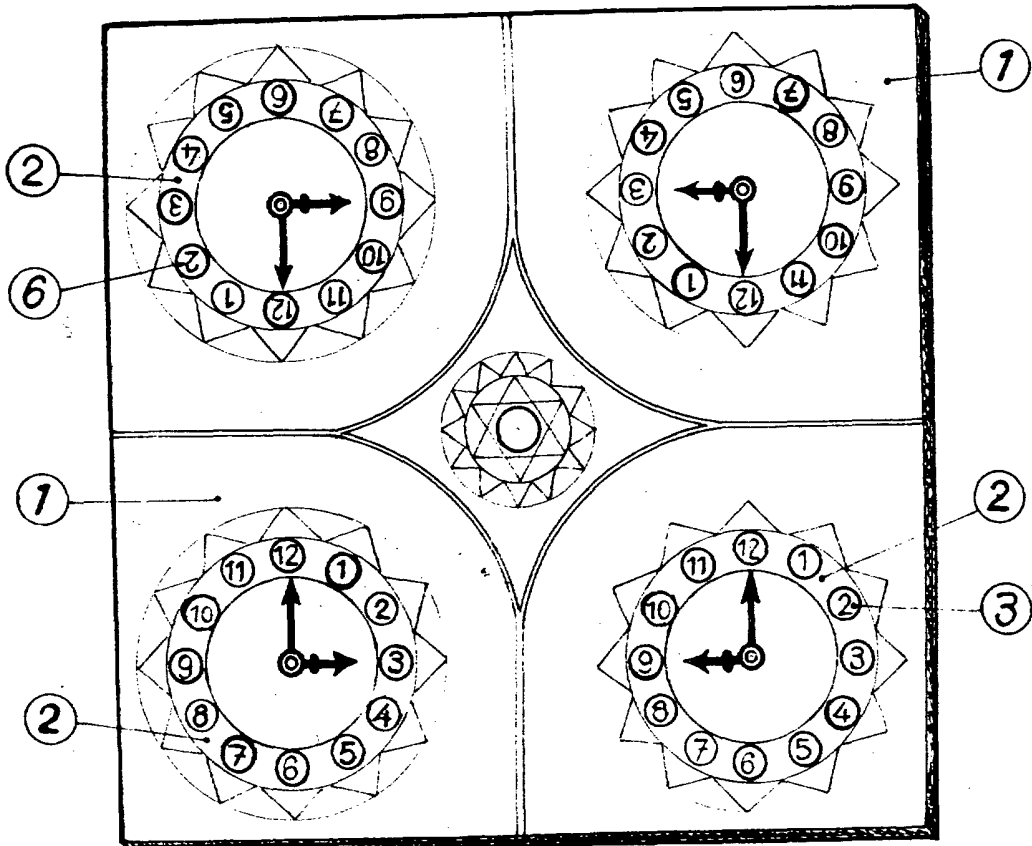
5

10

15

20

25



16 NOV. 1978

ESCALA VARIABLE

Francisco Javier Plaza
P. P.