



ESPAÑA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ES 240713
FECHA DE PRESENTACIÓN
12 ENE. 1979

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

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "Un juego"

71 SOLICITANTE (ES) D. Juan Manuel ROMANI BALCELLS

DOMICILIO DEL SOLICITANTE BARCELONA- c/. Casanova, 220

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. Pedro SUGRAÑES MOLINE, Agte. Of. Prop. Ind. BARCELONA- Provenza, 304
--



MEMORIA DESCRIPTIVA

Son muchos y variados los juegos de los denominados corrientemente de salón o sobremesa, que son practicados tanto por chicos como mayores. Tales juegos hacen discurrir su fundamental actividad sobre un tablero que lleva inscritos los textos y/o dibujos que condicionan y enmarcan la dinámica de los partícipes, estando completados, además, con elementos complementarios tales como fichas, tarjetas, cartas, dados, vales, puntos, u otros cualesquiera.

10 Se refiere el presente Modelo de Utilidad a un juego del tipo referido, que se distingue por las peculiaridades de su tablero y por la singularidad de los medios que comporta para el desarrollo de la actividad lúdica, siendo asimismo notoriamente destacada la utilidad didáctica que se logra precisamente divulgando el tema de los desequilibrios socio-económicos mundiales. El aprendizaje que realiza cada jugador sobre el referido aspecto socio-económico tiene lugar a nivel elemental, para lo cual se utiliza muy ventajosamente la estructura del juego que determina tres grupos básicos de jugadores los cuales se desenvuelven bajo unos respectivos condicionamientos específicos distintos para cada uno de ellos, que son alusivos, en los lances del juego, de aquellos que típicamente se dan en: a) los países industrialmente desarrollados o ricos; b) los países productores de petróleo; y c) los países de bajo desarrollo

15

20

25



económico o pobres. Los nexos de unión entre los tres grupos de jugadores los constituyen, en primer término, predeterminados lugares comunes señalados sobre el tablero de juego; en segundo término, las negociaciones que reglamentariamente se llevan a cabo entre dichos grupos de jugadores para pre-
5 fijar, transitoriamente en cada lance previsto a tal efecto, el valor cuantitativo de las unidades representativas de los bienes económicos tomados en consideración y adecuadamente representados; y, en tercer término, las relaciones de in-
10 tercambio, transacción, y cesión, impuestas por el reglamento del juego.

El reglamento del juego preve, al objeto de lograr el fin perseguido, que las relaciones que se mantienen entre los países pertenecientes a los distintos grupos referidos,
15 tengan lugar, en líneas generales, bajo los mismos patrones que corrientemente determinan la mecánica negociadora de estos mismos países en el mundo real.

En concordancia con la motivación y mecanismo del juego, es notable, también, el hecho de que la meta u objetivos a alcanzar por un jugador para proclamarse vencedor
20 es distinta según que el país que le ha sido asignado al inicio del juego pertenezca a uno u otro de los tres referidos grupos socio-económicos.

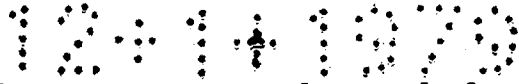
De preferencia, el juego viene completado con información adicional sobre los países que normalmente se hace
25 intervenir en el mismo, y más en particular sobre los países del grupo de los que se denomina pobres o subdesarrollados, al objeto de que quien se sienta atraído por su proble-

mática, singularmente puesta de relieve por el juego en sí mismo, pueda ampliar el conocimiento de la misma.

Es característico el hecho de que el juego comprende un tablero sobre el que se hallan señalados tres itinerarios de circunvalación o circuitos distintos, que representan cada uno de ellos a un respectivo grupo de países cuyas fuerzas económicas y sociales se interrelacionan, a saber: países ricos, países productores de petróleo, y países pobres.

10 Cada uno de los itinerarios citados está definido por una sucesión de casillas sobre las que van inscritas respectivas instrucciones para los jugadores, y cualesquiera otras indicaciones que pueda estimarse útiles o convenientes. Comprende también el juego una pluralidad de hojas distintas especificadoras de los objetivos que debe asumir los jugadores; 15 dichas hojas se entregan al azar, y también al azar, de preferencia mediante un dado, a los jugadores se les asigna un respectivo país de entre los varios relacionados en las hojas citadas. Completa el juego, un grupo de tarjetas de suerte 20 conteniendo instrucciones adicionales para los jugadores; papel simulador de moneda de distintos valores; vales-muestra representativos de unidades de bienes económicos, los cuales preferentemente son de tres categorías: grano, carne y petróleo. Igualmente forman parte del juego tarjetas de propiedad 25 figurada respecto de determinadas casillas de uno de los itinerarios; seis fichas distintas para identificar la situación de los jugadores sobre el tablero, y cuanto menos un dado.

Cuanto mínimo deben intervenir en el juego tres ju-



gadores, uno para cada uno de los tres circuitos. El reglamento, de acuerdo con la estructura del juego, permite la intervención, asimismo, de cuatro, cinco o seis jugadores.

5 Se destaca el hecho de que los tres itinerarios que aparecen en el tablero se entrecruzan cuanto menos una vez en un lugar o casilla común. Y también cuanto menos una vez se entrecruzan dos a dos.

10 Según la estructura básica descrita, la meta que debe perseguir cada jugador es alcanzar el objetivo que la suerte le ha asignado. Y este objetivo se logra mediante la hábil utilización de los distintos recursos que el reglamento pone a su disposición, para lo cual es importante valorar, con agudeza en los momentos de negociación que establece el reglamento, la mejor o peor marcha de los adversarios hacia
15 sus distintos objetivos, para incidir en la misma retrasándola en favor propio. La lucha que se desarrolla entre los jugadores en el transcurso del juego, así como los medios que se emplean en la misma, crean, sin duda, conciencia de lo que en este aspecto acontece en el mundo real.

20 Por tanto, se consigue así culminar los dos propósitos pretendidos: entretener e instruir.

En la figura única de la hoja de dibujos que acompaña a la presente memoria se ilustra a título de simple ejemplo no limitativo una realización práctica del juego según el
25 presente Modelo de Utilidad.

Tal como puede comprobarse, el juego comprende característicamente, el tablero de juego 40; una pluralidad de

1234567890
hojas 50 distintas en las que se contiene especificados los
objetivos que deben cumplir los jugadores; un grupo de tarje-
tas de suerte 60 que llevan inscritas instrucciones adiciona-
les de obligada observancia para los jugadores afectados por
5 las mismas; moneda 70 simulada, de distintos valores; vales-
muestra representativos de unidades de bienes económicos,
que preferentemente son de tres categorías, a saber: grano 81,
carne 82, y petróleo 83; una pluralidad de tarjetas de propie-
dad figurada 90 que atribuye a sus poseedores determinados
10 derechos; fichas 101, 102, 103, 104, 105, y 106, diferencia-
das todas entre sí, correspondientes cada una a uno de los
posibles jugadores participantes; y cuanto menos un dado 110.

Sobre el tablero 40 se hallan señalados tres itine-
rarios de circunvalación 41, 42 y 43, o circuitos, los cuales
15 o bien forman un anillo continuo, como en el caso del circui-
to 41, o bien presentan extremos aparentemente libres pero
que en la práctica del juego, ofrecen total continuidad. Es-
tos itinerarios 41, 42 y 43 están formados por la sucesión
de casillas numeradas en cada caso del 1 al 30, que contienen
20 inscritas instrucciones específicas que los jugadores deben
seguir cuando la ficha de uno de ellos, después de lanzar
el dado 110, y avanzar correspondientemente, pase a situarse
en la misma.

Es característico, asimismo, el hecho de que el con-
25 junto de instrucciones que hay en cada uno de los tres circui-
tos, individualmente considerados, hacen clara referencia a
respectivas situaciones o circunstancias propias de países
pertenecientes a uno de los tres grupos siguientes: a) países

ricos, o sea los desarrollados industrialmente que en el presente ejemplo es el circuito 41; b) países productores de petróleo, que en nuestro caso es el circuito 42; y c) países pobres, o de bajo desarrollo económico, que en el ejemplo es el circuito 43.

Puede comprobarse, también, que los tres itinerarios se cruzan. Según esta realización preferente, la casilla 44 es común a los tres circuitos, y a la misma se le asigna un especial significado dentro del reglamento del juego. También hay las casillas 45 que son lugares de cruce de dos circuitos, las cuales tienen asimismo una función especial en el mecanismo del juego.

Deben participar en la competición cuanto menos tres jugadores, existiendo un equilibrado reparto de posiciones previsto por el reglamento para que puedan participar, también, cuatro, cinco o seis jugadores. La asignación de circuitos se hace por sorteo, antes de comenzar el juego, con el dado 110 y en cooperación con las hojas 50 que relacionan distintos países del mundo numerados del 1 al 6. De preferencia, y para mayor equilibrio y aleatoriedad del sorteo de circuitos y países, se preve que haya dos tipos de hojas 50, 50-A y 50-B.

Es característicamente notable en el juego, que para alcanzar la victoria los jugadores tienen que cumplir, según sea el circuito 41, 42 ó 43 en el que se deben mover, distintos respectivos objetivos acordes con su categoría de circuito de países ricos, pobres o productores de petróleo. Entonces, es cuando operan espectacularmente las también dis-

10 20 30 40 50

tintas instrucciones que siendo igualmente acordes con las mencionadas condiciones socio-económicas ponen de relieve, naturalmente a grandes rasgos, las circunstancias en que se desenvuelven las relaciones interpaíses fuertemente influenciadas por los intereses completamente dispares, ya que partiendo de una realidad distinta persiguen metas también distintas. Todo ello alcanza un gran valor instructivo gracias al hecho de que el reglamento del juego preve, además del cumplimiento obligatorio de las instrucciones ya referidas, negociaciones entre los jugadores que hacen valer sus argumentos de fuerza para compensar o mitigar los aspectos débiles de su situación, en relación con los objetivos a cumplir.

Teniendo en cuenta que este juego es especialmente idóneo para una divulgación veraz y seria de hechos y circunstancias reales, se indica que las hojas 50 son lugar muy adecuado para contener información más detallada, ajena al desarrollo específico del juego, concerniente a la temática que sirve de marco para el desarrollo del juego.

Evidentemente, los elementos componentes del juego descritos en el ejemplo se han citado como realización preferente, puesto que, como puede comprenderse, su forma, presencia, presentación y material puede ser cualquiera que se estime conveniente, en tanto y cuanto sus funciones esenciales sean las mismas descritas y reivindicadas. En lo que concierne particularmente al tablero 40, también se indica que el trazado de los circuitos, número de casillas, lugares de entrecruzamiento, decoración accesoria, y cualesquiera otros detalles complementarios no esenciales, podrán ser absoluta-

12-11-1979
mente modificados.

Finalmente, se declara que cualquier cambio argumental de las circunstancias del juego, tal como han sido referidas, que se efectuase sobre la base de un mecanismo operativo esencialmente igual, con iguales o semejantes elementos relacionados entre sí también del mismo modo, queda incluido dentro del ámbito de protección del presente Modelo de Utilidad.



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

1º.- Un juego, preferentemente destinado al aprendizaje de la interrelación de fuerzas socio-económicas mundiales, que se caracteriza por el hecho de comprender un tablero en el que se hallan señalados tres itinerarios de circunvalación distintos o circuitos, diferenciados y recíprocamente entrecruzados, cada uno de cuales itinerarios está definido por una sucesión de casillas sobre las que van inscritas respectivas instrucciones para los jugadores, comprendiendo también el juego una pluralidad de hojas distintas especificadoras de los objetivos que deben asumir los jugadores, un grupo de tarjetas de suerte con instrucciones adicionales para los jugadores, moneda simulada de distintos valores, vales-muestra representativos de unidades de bienes económicos de preferentemente tres categorías distintas, tarjetas de propiedad figurada respecto de determinadas casillas de uno de los itinerarios, seis fichas distintas para identificar la situación de los jugadores sobre el tablero que pueden ser en número comprendido entre tres y seis, y cuanto menos un dado.

2º.- Un juego, según la reivindicación 2), que se caracteriza por el hecho de que los tres itinerarios de circunvalación o circuitos que comporta su tablero se entrecruzan todos a la vez en una casilla común cuanto menos en una ocasión, y se entrecruzan dos a dos, asimismo en respectivas

7 8 10 9
casillas comunes, cuanto menos en una, y preferentemente en dos, ocasiones.

3º.- Un juego, según las reivindicaciones 1) y 2), que se caracteriza por el hecho de que los tres itinerarios de circunvalación o circuitos son respectivamente alusivos por el texto de las instrucciones de juego que contienen, a tres grupos de países de economía y sociedad marcadamente distintos, a saber: países industrialmente desarrollados o ricos, países productores de petróleo, y países de bajo desarrollo económico o pobres.

4º.- UN JUEGO

Consta la presente memoria de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, acompañadas de una hoja de dibujos.

Madrid, 12 de enero de 1979
D. Juan Manuel ROMANI BALCELLS
p.a.

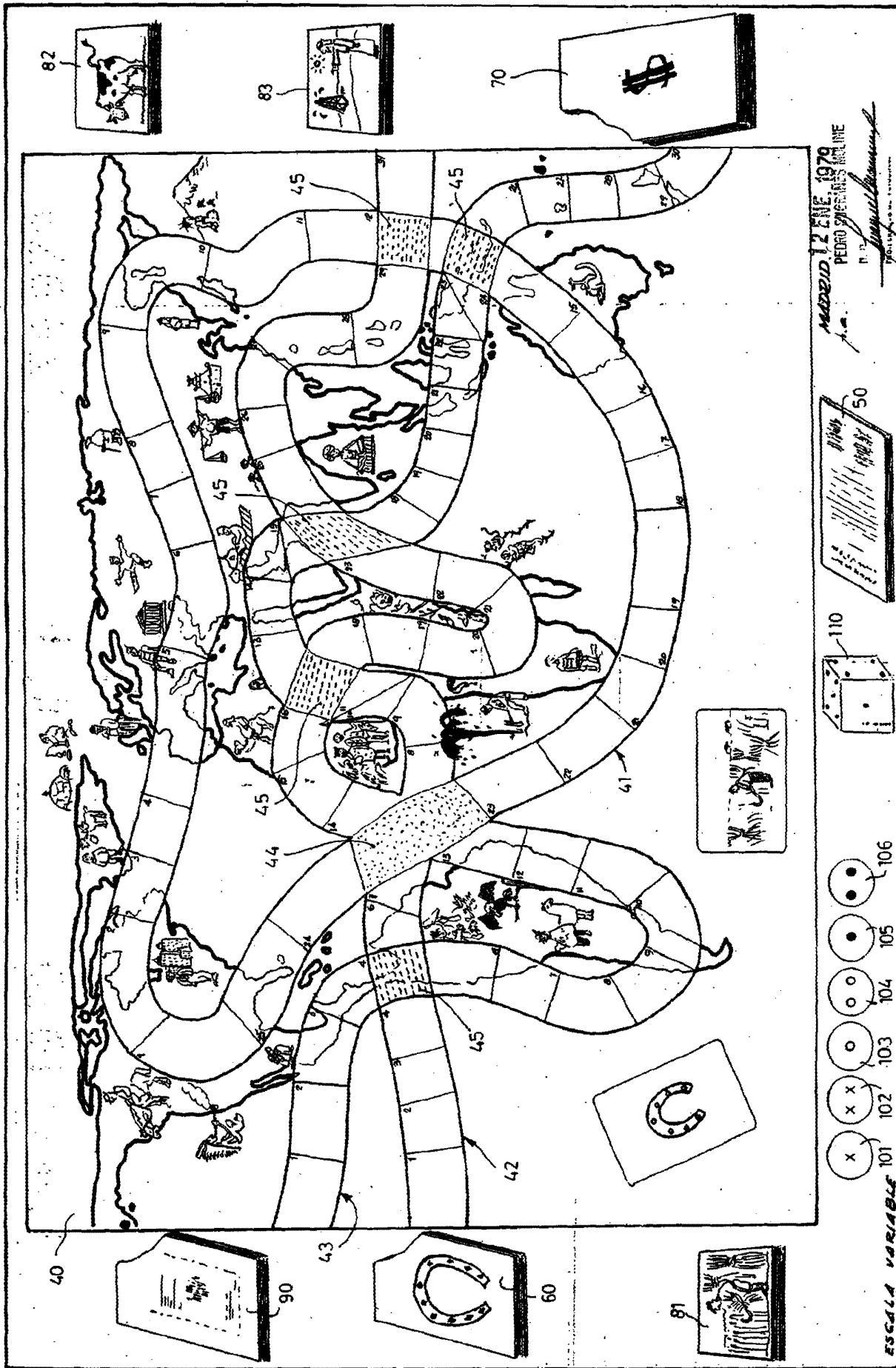
PEDRO SUGRAÑES MOLINE

p.p.

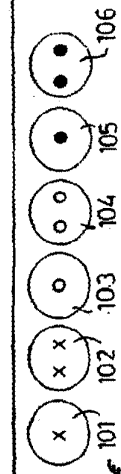
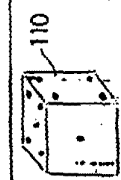
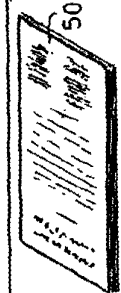

Fdo.: Enrique de Verdones

D. JUAN MANUEL ROMANI BALCELLS

NOVA UNICA



MADRID 12 ENE. 1979
PEDRO SERRAÑES ILLUSTRACIONES



ESCALA VARIABLE 101 102 103 104 105 106