



ESPAÑA

ES	11 21 26	NUMERO 240.793	Y
		FECHA DE PRESENTACION 15 Enero 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.

50 PRIORIDADES: 51 NUMERO	52 FECHA	53 PAIS
CADUCADO		
47 FECHA DE PUBLICIDAD	54 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>A63F 9/04</i>	
55 TITULO DE LA INVENCIÓN "UN JUEGO DE SOBRE-MESA"		
71 SOLICITANTE (S) D. JAIME REGUERO Y SANFELIU		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE MADRID.- c/Monte Esquinza, 7		
72 INVENTOR (ES)		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE D. José Ibáñez Verdugo		

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

El juego de sobre-mesa a que se refiere la presente solicitud de Modelo de Utilidad, consiste en un tablero plano, de planta rectangular; en cuatro fichas del mismo color para cada jugador y un número de naipes formando bloque.

Para la descripción de estos elementos haremos referencia al dibujo adjunto, en el que se ha representado el tablero (figura 1a) y uno de los naipes (figura 2a).

Como puede observarse, el tablero -1-, hecho de una materia adecuada, presenta en sus cuatro lados una serie de pequeños espacios -2-, preferiblemente cuadrados y de igual número en cada lado.

De cada uno de estos lados y muy próximo al extremo de la derecha -visto desde fuera- parten hacia el interior otras tantas prolongaciones -3-, compuestas de varios espacios iguales a los anteriores y que terminan en un espacio mayor, por ejemplo circular -4-. Tanto estas prolongaciones como el espacio mayor -4- son de distinto color para cada lado o jugador.

En la proximidad de estas prolongaciones y de su mismo color existen cuatro espacios que pueden ser circulares -5- que llevan en su punto más cercano al espacio -2- contiguo una pequeña flecha -6- indicando la dirección de

salida.

25 Sobre los cuatro espacios -2- anteriores a ca-

30 da esquina, incluyendo aquel del que parte la prolonga-
ción -3- y el inmediato a la flecha -6-, existe una seña-
lización -7- del color de la prolongación, cuya señaliza-
ción comienza en un triángulo -8- y termina en un círcu-
lo -9-.

Por último en la zona central se han delimita-
do dos grandes espacios -10- y -11-, uno para colocar la
baraja y otro para recibir los descartes, según las reglas
del juego.

35 En la figura 2ª se representa uno de los naipes
-12-. Estos presentan en el centro un número de gran ta-
maño -13- y tanto en la parte superior -14- como en la in-
ferior -15-, además de repetir dicho número, lleva unas
inscripciones relacionadas con las reglas y normas del jue-
go.

40 Alguno de estos naipes no llevan número, sino que
solamente contienen una referencia a determinada jugada.

45 En líneas generales el juego consiste en llevar
paso a paso o en la medida que marquen los naipes obteni-
dos, las cuatro fichas de cada jugador desde el punto de
salida -8- hasta el punto de meta -4-, siguiendo la direc-
ción normal de las agujas del reloj, conforme marcan las

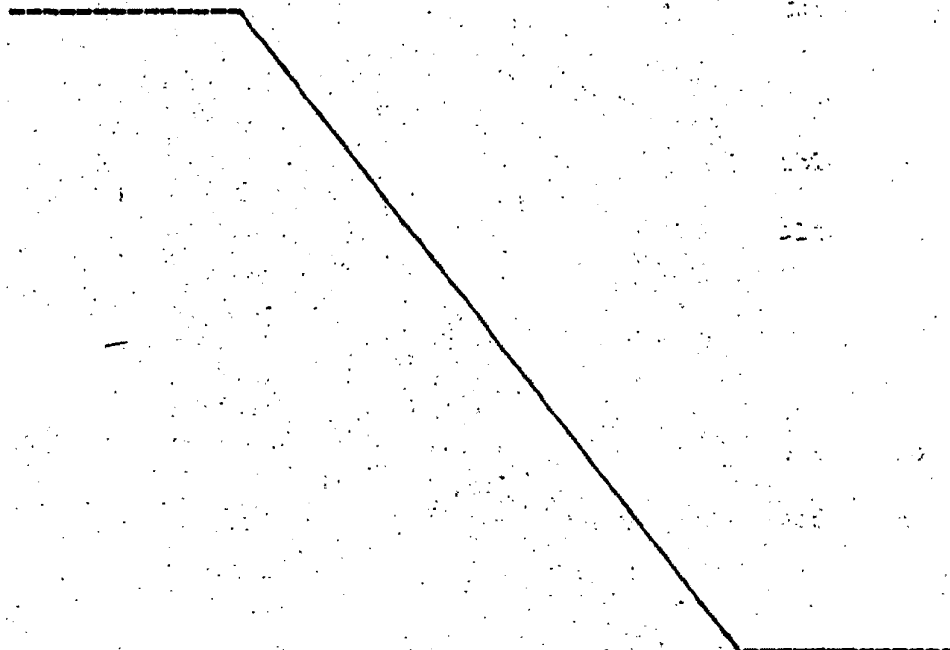
50 flechas -16-17-, salvando los obstáculos o logrando las ventajas que en todo caso indican tanto el número como las leyendas de los naipes utilizados.

Evidentemente el número de jugadores puede aumentar a medida que se aumentan los lados del tablero y, naturalmente, el número de naipes.

55 Otras modificaciones son todavía posibles principalmente en cuanto a la forma y tamaño, sin alterar lo esencial de este Modelo.

N O T A

60 Descrito suficientemente el objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, se declaran de novedad en España las siguientes:



REIVINDICACIONES

65 1ª.- Un juego de sobre-mesa, que se caracteriza por un tablero plano y con un lado por cada jugador, siendo preferiblemente cuatro, por lo que será sensiblemente rectangular; la periferia de este tablero está formada por una serie de espacios iguales entre sí y del mismo número en cada lado; en la proximidad de uno de los extremos de cada lado se prolonga hacia el interior una fila de espacios iguales a los anteriores, los cuales terminan en un espacio de mayor amplitud; junto a cada una de estas prolongaciones existe un espacio también mayor provisto de una pequeña flecha que se dirige hacia el espacio periférico más próximo; en la zona de cada una de dichas prolongaciones, salvando el espacio de la esquina, se halla una marcación del mismo color que aquellas, indicándose en la misma el punto de comienzo con un triángulo y el final con un círculo, viniendo a caer éste en el espacio que señala la flecha antes mencionada. Finalmente en la zona central del tablero se han previsto dos espacios de gran tamaño y aproximadamente iguales.

80 2ª.- Un juego de sobre-mesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por comprender también un número de naipes que llevan en su parte central un número de gran tamaño y, tanto en la parte superior como en

la inferior, la repetición de este número y una leyenda relativa a las reglas o normas del juego a seguir.

3ª.- UN JUEGO DE SOBRE-MESA.

Todo tal y como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva, que consta de cinco hojas y se ilustra con los dibujos que la acompañan.

Madrid, a dieciseis de Enero de mil novecientos setenta y nueve.

JAIME REGUERO Y SANFELIU

p. a.

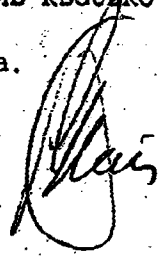


FIG. 1

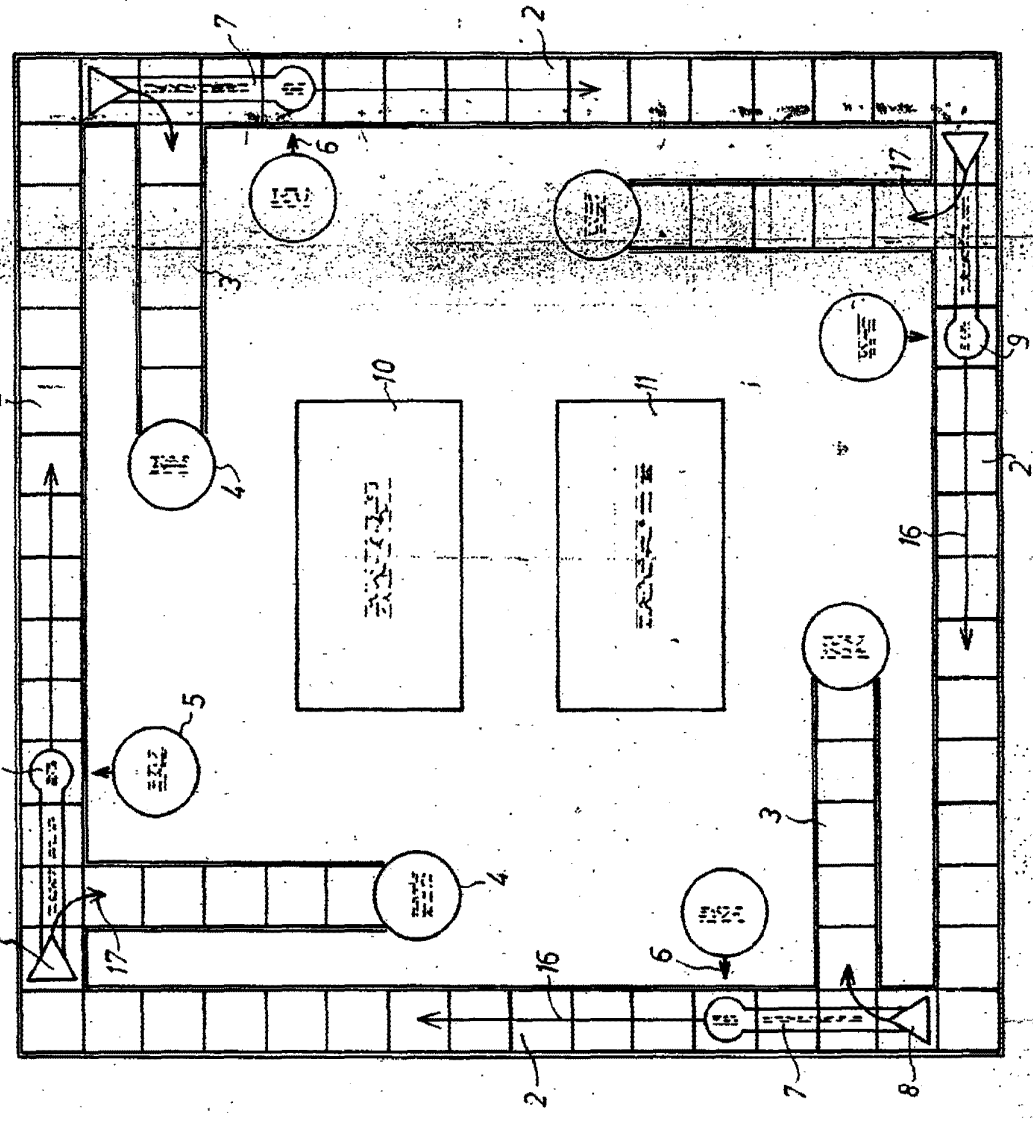
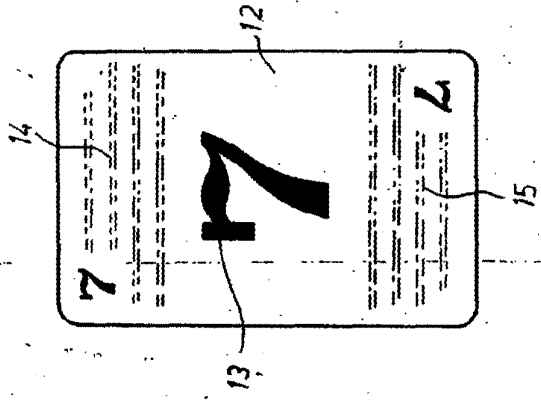


FIG. 2



Madrid, 16 de Enero de 1979

ESCALA VARIABLE