



ESPAÑA

10	ES	11	242224	16	Y
21		22	FECHA DE PRESENTACION		
			23 MAR. 1979		

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de un modelo de utilidad en virtud de la presentación de un modelo de utilidad en el con-
torno de la Ley de Patentes.

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

CADUCADO

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F 9/N

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	JUEGO DE SOBREMESA

71	SOLICITANTE (ES)
	D. Juan Gálvez Tena, y D. César Nevado Pascual

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	C. Ingeniero Joaquín Benlloch, 85 VALENCIA

72	INVENTOR (ES)
	Los solicitantes

73	TITULAR (ES)
	Los solicitantes

74	REPRESENTANTE
	Alejandro Sans Martínez

Se refiere este Modelo de Utilidad, a un juego, que apto para casi todas las personas de cualquier edad, el cual tiene como finalidad el que uno de los cuatro jugadores que como máximo pueden jugar, consiga apoderarse de las posiciones de los demás o bien, matar la ficha de mayor valor de los contrarios o bien, para no alargar excesivamente el juego, el estar en posesión en un determinado momento, generalmente pre fijado antes de comenzar a jugar, de más bienes que los demás jugadores, en cuyo caso éste se proclama vencedor.

Para la consecución del juego, es necesario un tablero de determinadas características, en el que estén marcadas todas las zonas, casillas y demás circunstancias que deberán tenerse en cuenta, como más adelante en la descripción de los dibujos se verá más claramente.

Cada jugador sale con una ficha, a lo que ha precedido el sorteo de guarniciones que están situadas en las esquinas del tablero, efectuándose la salida al juego, de todos los jugadores en un mismo lugar. Podrá anexionar cada jugador al tablero otra ficha cada vez que la suma de los dos dados con los que sortea cada vez la tirada sume más de una determinada cantidad, o bien al salir un doble.

Existe una ficha, de mayor valor que las demás y sin la cual el jugador pierde automáticamente la par

tida, la cual avanza, a elección del jugador propietario de la misma, a saltos de una, dos o tres veces el valor de lo que sumen los dados.

30 Las posiciones, al contrario de lo que son - las guarniciones, no son de nadie al iniciar la partida, y es misión de cada jugador, el emplear el máximo empeño para conseguir cuantas más posiciones sean posibles, ya que éstas devengarán un tributo que habrán de satisfacer los jugadores que frente a ellas pasen.

35 En las posiciones, se pueden situar armas -- que en este punto y para un mayor entendimiento, vamos a denominar morteros, las cuales pueden hacer -- fuego sobre cualquier ficha de un contrario que pase frente a su posición.

40 Con cada mortero se dan, en el momento de su compra, un número determinado de balas, las cuales -- se van gastando según el número de disparos efectuados por dichas armas.

45 Si al frente de cada posición no se encuentra una ficha, no podrá ser utilizado el mortero o los -- morteros que en esta posición figuren.

50 Por tanto, en el caso de que no figure ficha alguna en la posición, cualquier otro jugador pueda conquistarla para sí, para lo cual habrá de volver a su guarnición antes que el contrario la vuelva a ocupar, o bien deberá de volver antes que los otros ju-

35 gadores que también han entrado en ella lleguen a sus respectivas guarniciones. En este caso podrá otorgarse alguna ventaja al jugador mediante la concesión de una tirada suplementaria, siendo el primero que llegue el que se alzará con el título de propietario de la posición de que se trate.

60 Es posible a su vez y para lograr la mayor defensa posible de las guarniciones, el colocar minas en el espacio propiedad de la guarnición, que matan a las fichas que caigan donde estén situadas, o las adyacentes. No tienen este tipo de armas acción contra el jugador dueño de las mismas.

65 Para llevar en una sola jugada varias fichas, se hace mediante la ficha de transporte dando la vuelta al tablero cargada con un número determinado de fichas, que pueden ser hasta seis, las cuales puede ir dejando en cualquier lugar del tablero. Como condición, deberá volver a la guarnición de la que salió. En caso de ser capturada por otras fichas antes de volver a su guarnición, son capturadas conjuntamente todas las fichas transportadas aunque éstas ya hayan sido depositadas por el transporte en otros puntos del tablero.

75 Puesto que los morteros disparan balas, y éstas se gastan, está previsto un transporte de munición.

80 ciones, que como tal transporte, no podrá capturar a ninguna ficha de otro jugador, pero sí ser capturada por los demás jugadores. Si se dá este caso, - el contenido del transporte que el jugador propietario del mismo ha pagado en puntos, pasa a ser propiedad del jugador que lo ha capturado.

85 Situados en los cuatro lados del tablero, - existen unas posiciones que no son de nadie, - apropiables tampoco de nadie, en las cuales es posible guarecerse por un número ilimitado de tiradas. Estas posiciones o refugios, protegen al jugador - que en ellas entra con su ficha, y asimismo aseguran la misma indemnidad al jugador que frente a - ellas pasa, con respecto a las situadas en el interior, ya que desde dentro del refugio no es posible atrapar una ficha de un jugador contrario. Ahora --

90 bien, es posible perseguir a un jugador contrario - mediante dos tiradas, y de este modo atraparlo.

95 Las posiciones tienen, para su identidad, - que ser guardadas con la bandera del jugador que es su propietario. En el caso de cambiar éste, se procederá como consecuencia al cambio de la bandera.

100

Mediante la coincidencia de fichas de distintos jugadores, se atrapan fichas, las cuales quedan en calidad de prisioneras por el capturante. El

105 jugador que ha sido capturado, podrá rescatarse -
mediante el pago del rescate correspondiente.

Podrá utilizarse como rescate el canje por otros prisioneros, o el pago de puntos que se estipulen.

110 Existen encima del tablero unas tarjetas, -
que deberán barajarse antes de cada partida, que -
contienen instrucciones que deberán ser cumplidas
por el jugador que se vea obligado a tomarlas. Es
obligatorio tomar dichas tarjetas cada vez que una
115 ficha de un jugador cae en una de las zonas som-
breadas que hay en el tablero.

Es preciso pagar tasas al pasar delante de las guarniciones enemigas y posiciones enemigas. -
El refugio no exime del pago de la tasa correspon-
diente. Dependiendo del valor de las fichas se pro-
cede al pago de la tasa que será diferente, según
120 el valor de las mismas y el número de armas que le
acompañan.

125 No podrá cobrarse tasa mientras la posi-
ción se encuentre vacía, o sea, mientras no haya -
una ficha dentro del jugador correspondiente, aun-
que estén sus armas y bandera. La compra de armas,
así como de las balas, se hará a la banca.

Así es, como al reunir el objeto que aquí

ofrecemos para su protección, señalados caracteres
 130 de novedad y utilidad, éste Modelo de Utilidad se
 hace acreedor a los beneficios de protección y ex-
 plotación exclusivos que conceden los correspondien-
 tes artículos del vigente Estatuto de la Propiedad
 Industrial, de 26 de julio de 1.929 publicado por
 135 Real Orden de 30 de abril de 1.930 y modificado
 por Decreto de 26 de diciembre de 1.947.

Para hacer más clara e inteligible la ex-
 plicación que va a seguir, se acompaña a esta memo-
 ria formando parte de la misma, dos hojas de dibu-
 140 jos en las que en diferentes figuras se representa
 el objeto que nos ocupa.

Consiste esencialmente en un tablero cua-
 drado en el que toman la salida convencionalmente
 desde el primer refugio señalado con 10 en el dibu-
 145 jo. Las fichas avanzan por las zonas divididas en
 tres cuadros a lo ancho. Por esta zona, los jugado-
 res pueden adelantarse si circulan por distintas -
 filas de cuadros, y asimismo pueden en cualquier -
 momento cambiar de fila. Por la misma fila, es po-
 150 sible también rebasar la marcha a otros jugadores,
 siendo capturada la ficha que esté en el lugar don-
 de la suerte de los dados haga a otro jugador caer.

Quando un jugador cae en una de las zonas

155 sombreadas y que se señalan en el dibujo con el número 3, deberá tomar una de las tarjetas que sobre el lugar señalado con el número 8 está en el centro del tablero de juego. La orden que dicha ficha imparta, ha de ser cumplida irremisiblemente por el jugador a quien corresponda.

160 Las guarniciones señaladas en el dibujo número 1, se sortearán al principio de la partida, y serán el lugar o cuartel donde las fichas de cada jugador descansan, aparte de otros que puedan existir en el tablero.

165 Se circulará por el tablero en orden circular, en sentido contrario del de las agujas del reloj.

170 Las fichas saldrán de la guarnición 1 mediante el avance por el pasillo 4. En éste pasillo, según interese al jugador, se podrá avanzar rápidamente de modo oblicuo, o bien de casilla en casilla, de modo más lento.

175 Las zonas señaladas con 6, están excluidas del juego, por lo tanto, no se puede de ningún modo permanecer ni una ficha, ni un arma de las antes descritas, en ésta zona.

 El número 2, corresponde a una de las posiciones que en principio no pertenecen a nadie, y mediante la ocupación y por plantar la bandera el jugador

180 der que lo hace logra la propiedad de dicha posición.

El número 3 indica el lugar en que se sitúan los refugios, donde se pueden guarecer las fichas durante el juego gozando de inmunidad.

185 El número 7 muestra el lugar donde las fichas son encerradas, a la espera de la correspondiente liberación, lo cual se hará cumpliendo los requisitos ordenados o bien mediante el cumplimiento de una tarjeta de las situadas en 8.

190 Dicho todo lo que antecede, hacemos aquí la salvedad de que tanto dibujos como explicaciones que en esta memoria han sido hechas, lo son únicamente a título de ejemplo, permitiendo en suma cualquier modificación práctica que no tenga por objeto modificar la estructura esencial del presente Modelo de --
 195 Utilidad.

Explicadas las características de la estructura y utilización de este Modelo de Utilidad, únicamente nos queda concretar en la siguiente

NOTA

200 las



REIVINDICACIONES

205 1^a.- Juego de sobremesa, caracterizado por que posee en un tablero j cuadrado, en el cual se desarrolla el juego, sendos cuadrados en cada una de sus esquinas, y entre ellos, zonas en forma rectangular separadas por una parte abierta en forma de T invertida. Frente a cada una de éstas T invertidas, aparece en el tablero una figura cuadrada en la cual permanece abierta la parte que mira hacia dicha zona en forma de T invertida, estando en línea con éstos pequeños cuadraditos abiertos, una zona longitudinal y asimismo cuadrada, sombreada simétricamente cuatro veces por lado del cuadrado. La parte central posee dos zonas rayadas, entre las cuales existe un pasillo, justo por la mitad del tablero, que lo atraviesa por su parte central y entre los cuadrados abiertos antes nombrados. Entre éstas zonas, existe asimismo en sentido perpendicular al pasillo central, a sus dos lados, dos pequeños pasillos que asimismo poseen dos zonas sombreadas de las antes descritas, cada uno, de modo que queda en el dicho tablero entre las zonas sombreadas una zona que dividida en pequeños cuadraditos se utilizará para el deslizamiento de las posibles fichas que se utilicen en el juego.

210

215

220

225

2071970

2ª.- JUEGO DE SOBREMESA.

Tal y como aparece representado, descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de once páginas de texto, mecanografiadas por una sola cara, y dos hojas de dibujos.

230

MADRID, a de julio de mil novecientos
setenta y nueve.

PP
F. de los Rios

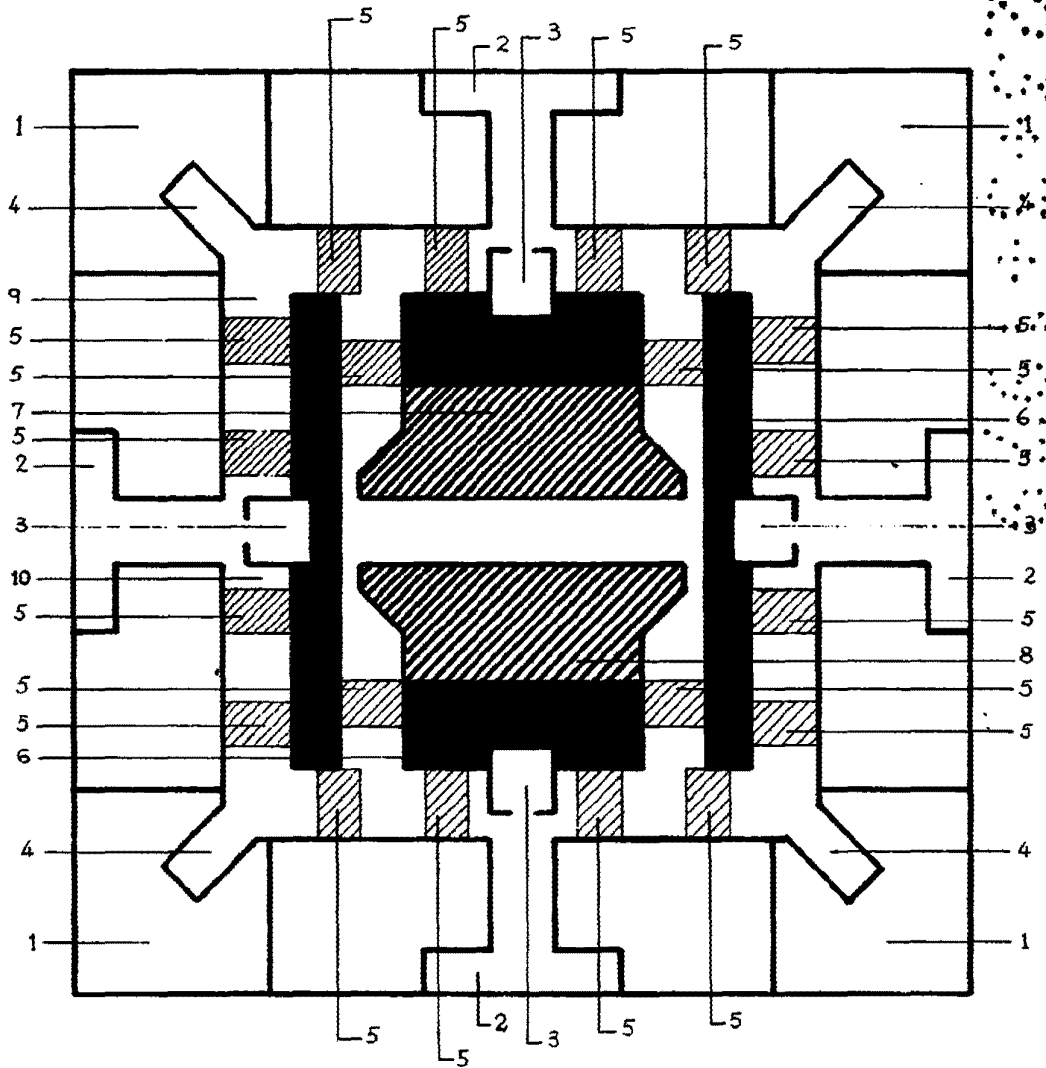


FIG. A

MADRID 2 MAR. 1979

T. L. Llave

escala variable

