



10 ES	11	NUMERO	243161	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	16 MAR 1979	

**MODELO DE UTILIDAD**

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente documentación y según el contenido de la Memoria adjunta.

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
---	---	
<b>CADUCADO</b>		

37 FECHA DE PUBLICIDAD	38 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/14

34 TITULO DE LA INVENCIÓN	
"Juego de tablero"	

39 SOLICITANTE (ES)	
UUSI KIVIPAINO OY	

DIRECCION DEL SOLICITANTE	
Pispalanvaltatie 143 C, SF-33270 Tampere 27, Finlandia	

42 INVENTOR (ES)	
---	

43 TITULAR (ES)	

44 REPRESENTANTE	
M. Curell Suñol	

KH/mh  
EX-SF

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

solicitado en España a favor de UUSI KIVIPAINO OY, de nacionalidad finesa, domiciliada en Pispalanvaltie 143 C, SF-33270 Tampere 27, Finlandia, por "Juego de tablero". - -

5.

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de tablero que comprende un tablero, un taco o similar y una o más fichas; estando dividido el tablero por líneas o casillas o una combinación de líneas y casillas en secciones numeradas o señaladas de otra forma de modo que se puede golpear una ficha con el taco sobre la superficie del tablero para alcanzar una posición entre líneas determinadas o en una casilla determinada, de acuerdo con el sentido y/o la potencia del golpe del jugador. - - - - -

10.

15.

El propósito de la invención es proporcionar un juego interesante en el que los resultados dependen principalmente de la pericia del jugador, pero en el que también juega cierto papel la suerte, o sea, la buena suerte del jugador, y además hay la posibilidad de arriesgarse, que hace

20.

que el juego resulte más fascinante y excitante. - - - - -

5. Se prefiere que se coloquen marcadores sobre el tablero a lo largo de las secciones para indicar el número de intentos y/o los resultados conseguidos por los jugadores individuales. - - - - -

10. El tablero puede estar dotado de una línea de salida transversal y está dividido en secciones por otras líneas transversales. Generalmente las secciones están numeradas de arriba, comenzando con la sección más próxima a la línea de salida. - - - - -

Alternativamente, el tablero puede estar dotado de una sección o casilla de salida en vez de la línea de salida.

15. Si bien las líneas transversales suelen ser líneas rectas es posible que sean también arcos de una circunferencia. - - - - -

20. El tablero puede estar dotado de secciones de puntuación en un lado transversal o en ambos lados transversales donde se pueden colocar los marcadores que indican los resultados; estando separadas las secciones de puntuación por líneas longitudinales. - - - - -

En general, hay un máximo de diez secciones en la dirección longitudinal. - - - - -

Las secciones de puntuación en los lados del tablero pueden tener agujeros para admitir los marcadores. Además, el tablero puede tener secciones numeradas y estar marcado con un número que indica el total final que se ha de alcanzar, por ejemplo, 27. - - - - -

5.

También se prefiere que el tablero se extienda más allá de la última sección marcada en la dirección de salida.

Ahora se describirá una realización con referencia al plano anexo. - - - - -

10.

El tablero de juego está marcado con la referencia 1, el taco con la referencia 2 y las fichas con la referencia 3. En el arranque del tablero rectangular de juego 1 hay una línea transversal de salida 4. La zona central del tablero 1 está dividida en varias secciones numeradas (en este caso 9) por líneas transversales 5. En este caso todas las secciones son de tamaño igual pero pueden ser también de tamaños diferentes, por ejemplo, de modo que las secciones sean más pequeñas o más grandes en la dirección longitudinal. En vez de líneas 5, por ejemplo pueden utilizarse casillas para dividir el tablero, entonces las casillas pueden numerarse tanto en la dirección transversal como en la longitudinal. En este caso, tanto el sentido y la potencia del golpe influyen en el resultado del juego. En el ejemplo dado es predominantemente la potencia del golpe que es importante. - - - - -

15.

20.

Además, el tablero tiene secciones 6 de puntuación en ambos lados de las secciones numeradas y separadas de las mismas por líneas longitudinales. Las secciones de puntuación tienen agujeros 7 para los marcadores 8. - - - - -

5.

En el caso descrito aquí el juego se desarrolla como sigue: cada jugador en turno golpea una ficha 3 desde la línea 4 de salida hacia la zona dividida en secciones numeradas por la línea 5. Se puntúa según el número de la sección donde la ficha 3 para. El propósito es alcanzar un total convenido anteriormente o sea por ejemplo 27. El jugador que alcanza los 27 puntos más rápidamente, o sea, utilizando el menor número de intentos, es el ganador. Para aumentar el interés del juego, pueden aplicarse otras reglas, por ejemplo, un jugador pierde todos los puntos ganados y tiene que empezar de nuevo desde el comienzo si la ficha rebasa la última sección (en este caso la sección 9). - - - - -

10.

15.

El número de intentos de los resultados de los jugadores individuales pueden registrarse utilizando marcadores 8. Si se utilizan marcadores de diferentes colores, varios jugadores pueden participar en el juego al mismo tiempo, teniendo cada jugador marcadores de un color. - - - - -

20.

En el desarrollo del juego arriba descrito pueden aplicarse diferentes reglas, por ejemplo: - - - - -

1. Cada jugador tiene un número igual de fichas (por

5. ejemplo 12 fichas cuando hay cuatro jugadores y 20 fichas cuando hay sólo dos jugadores). Se juega una ronda para decidir cual de los jugadores inicia el juego. Se cuentan los totales definitivos después de cierto número de rondas. No se permite "comer" las fichas de otro jugador. - - - - -

10. 2. Se aplican las mismas reglas que arriba, pero además hay una posibilidad de "comer" si todos los puntos del número implicado están ya ocupados. Se termina el juego una vez un jugador haya logrado colocar todas sus fichas. - - - - -

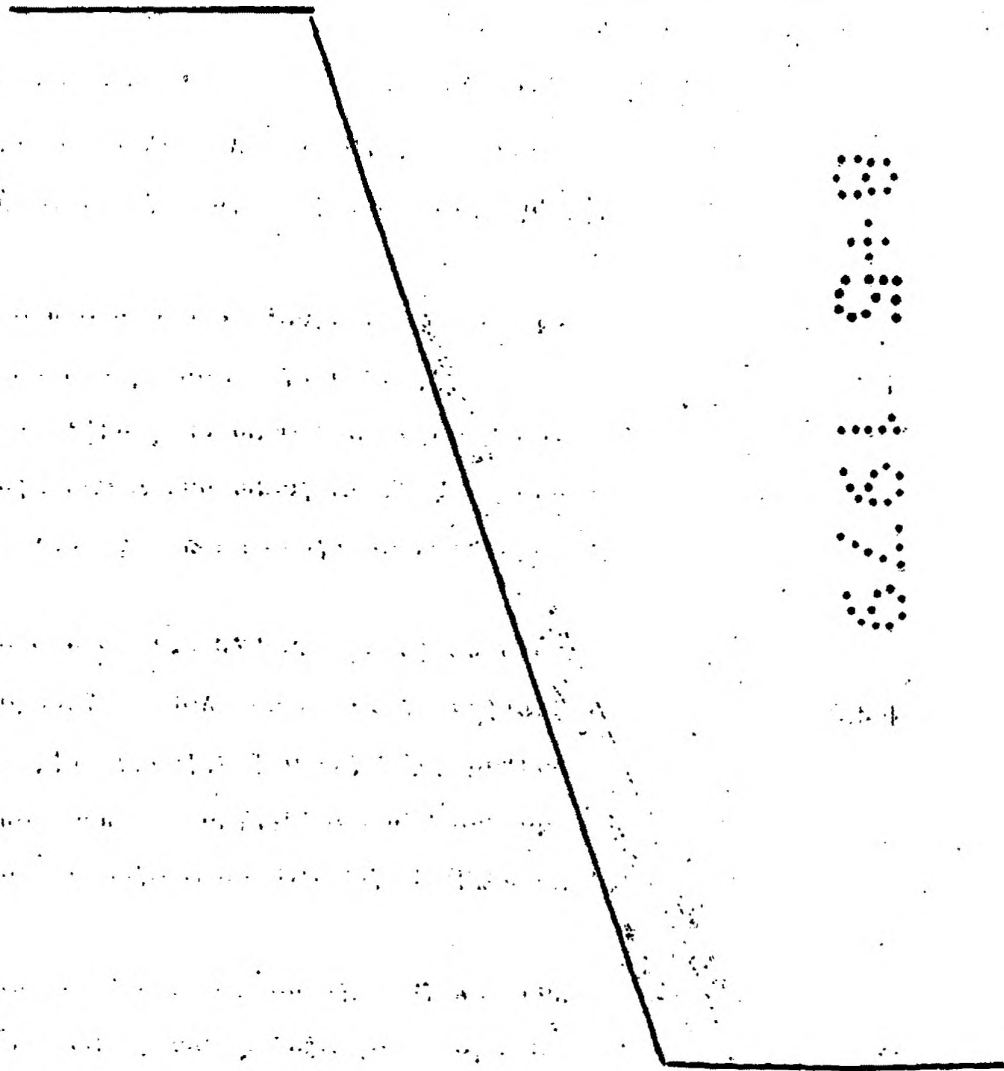
15. 3. Cada jugador tiene nueve fichas. El propósito es que el jugador logre poner una ficha en cada una de las secciones numeradas (0-1). El jugador que lo logre utilizando el menor número de intentos se considera el ganador. - - - - -

4. Los jugadores intentan alcanzar 27 puntos. El jugador que alcanza 27 puntos con el menor número de intentos es el ganador. - - - - -

20. Es muy evidente que la división del tablero en distintas secciones puede variar considerablemente dentro de los límites de la invención. El tablero de juego, por ejemplo, puede estar dotado de una sección de salida en vez de una

línea de salida. Y las líneas marcadas en la Figura no han de ser rectas forzosamente, también pueden formar arcos de una circunferencia. - - - - -

5. A los efectos consiguientes se declaran de novedad, propiedad y utilidad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las reivindicaciones que siguen. - - -



REIVINDICACIONES.

5. 1.- Juego de tablero, caracterizado porque comprende un tablero, un taco o similar, y una o más fichas; estando dividido el tablero por líneas o casillas o una combinación de líneas y casillas en secciones numeradas o marcadas de otra forma de modo que se puede golpear una ficha con el taco sobre la superficie del tablero para alcanzar una posición entre líneas determinadas o en una casilla determinada, de acuerdo con la dirección y/o la potencia del golpe del jugador.

10. -----

15. 2.- Juego de tablero según la reivindicación 1, caracterizado porque comprende además marcadores que se han de colocar en el tablero a lo largo de las secciones para indicar el número de intentos y/o los resultados de los jugadores individuales.

-----

20. 3.- Juego de tablero según la reivindicación 1 ó 2, caracterizado porque el tablero está dotado de una línea de salida transversal y está dividido en secciones por otras líneas transversales y las secciones están numeradas de 1 arriba, comenzando con la sección más próxima a la línea de salida.

-----

4.- Juego de tablero según la reivindicación 3, caracterizado porque el tablero está dotado de una sección o casilla de salida en vez de la línea de salida.

-----

5.- Juego de tablero según la reivindicación 3 ó 4, caracterizado porque las líneas transversales forman arcos de una circunferencia. - - - - -

5. 6.- Juego de tablero según cualquiera de las reivindicaciones 2-5, caracterizado porque el tablero está dotado de secciones de puntuación en un lado o en ambos lados transversales en los que pueden colocarse los marcadores que indican los resultados; estando separadas las secciones de puntuación por líneas longitudinales. - - - - -

10. 7.- Juego de tablero según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero está dividido en un máximo de 10 secciones en la dirección longitudinal. - - - - -

15. 8.- Juego de tablero según la reivindicación 2 o la reivindicación 6, caracterizado porque las secciones de puntuación en el lado del tablero tienen agujeros para aceptar los marcadores. - - - - -

20. 9.- Juego de tablero según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero tiene secciones numeradas, y está marcado con un número que indica el total definitivo a alcanzar. - - - - -

10.- Juego de tablero según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero

se extiende más allá de la última sección marcada en la dirección de salida. - - - - -

11.- "JUEGO DE TABLERO". - - - - -

5. Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y de una lámina de dibujos que la ilustra.

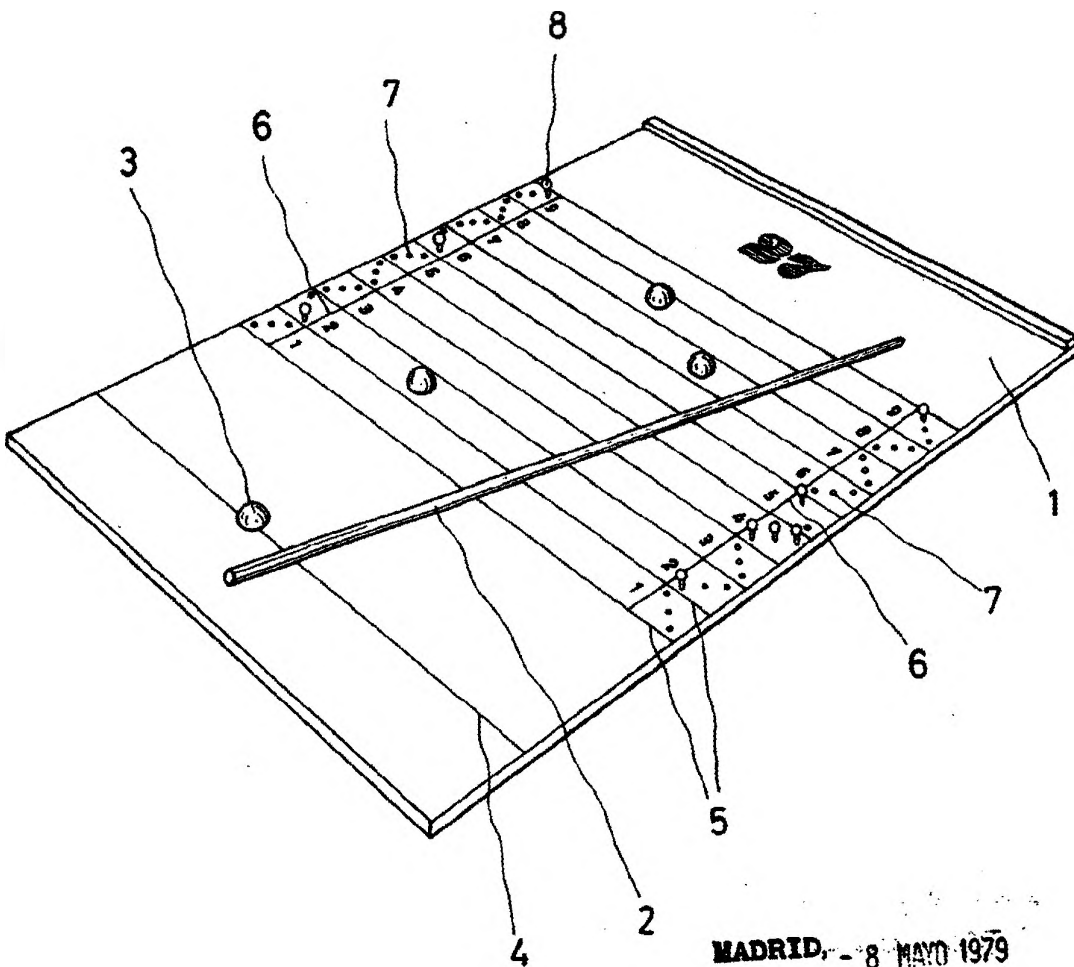
MADRID - 8 FEBRO 1979  
P.A. M. CURELL SUROL

*Surrol*



mcm.

18.04.1979



MADRID, - 8 MAYO 1979

P. A. M. CURELL SUÑCI

*Curell*