



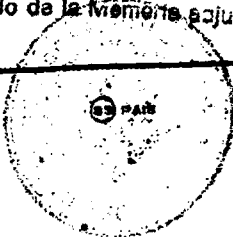
ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO	(12) Y
(21)	244734	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	

fe 16.4.87

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

**MODELO DE UTILIDAD**



(20) PRIORIDADES:	(22) FECHA	(23) PAT
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(61) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/00

(50) TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juego de sobremesa"

(71) SOLICITANTE (S)
D. Isidro Martínez-Aguado Martínez

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona, Teniente Coronel González Tablas, 11

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)
el solicitante

(74) REPRESENTANTE
D. Antonio Guilleumas Brosa

El presente modelo de utilidad consiste en un juego de mesa perfeccionado, el cual está constituido por un tablero que presenta múltiples orificios equidistantes, en cada uno de los cuales queda alojado el vástago de una ficha encargada de realizar un

5. movimiento ascendente-descendente, para lo cual y en el caso de verificarlo ascendente con el fin de quedar las mentadas fichas en posición de iniciar la partida, el tablero en el que se ubican, está provisto de unos pies elásticos, los cuales disminuyen de altura en el momento en que se presiona hacia abajo el tablero de juego contra la superficie de la mesa en la que se halla asentado, tras lo cual, todas las cabezas de las fichas, que afectan forma de setas, quedan a la misma altura, consistiendo la partida en ir las presionando una por una según unas reglas de juego, con el fin de que sus cabezas vuelvan a descansar sobre la superficie del tablero del juego, pudiéndose iniciar una nueva partida con tan sólo presionar de nuevo el mentado tablero, tal como se ha indicado anteriormente.
- 10.
- 15.
- 20.

Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de sobremesa que reúne las condiciones brevemente enunciadas.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista

en planta superior del tablero de juego. La figura 2 es una perspectiva del mismo afectando las fichas que presenta la posición del inicio de la partida. La figura 3 es un alzado del tablero en el que se observa las fichas retraídas, es decir, cuando no se juega ninguna partida, mientras que la figura 4 es una repetición de la anterior, en la que se muestra como se presiona el tablero para que se eleven las mentadas fichas y pueda jugarse la partida. Finalmente, la figura 5 muestra una porción del tablero en sección con el fin de que pueda verse cómo queda guiado el vástago de cada una de las fichas mencionadas.

5.

10.

15.

20.

25.

De la observación de dichas figuras se desprende que el juego de sobremesa está constituido por un tablero 1 que queda sostenido por cuatro pies elásticos 2, que pueden ser de goma-espuma, de resorte helicoidal o cualquier otro material que se crea conveniente. Dicho tablero presenta una serie de perforaciones equidistantes 3, cada una de las cuales se prolonga inferiormente conformando una pequeña guía tubular 4, que se halla partida en dos mitades con el fin de conferirle una cierta elasticidad, discurriendo por la mentada guía, sometido a cierta presión, el vástago 5, cuya cabeza 6, se constituye en la ficha que pulsa el jugador durante el juego.

Cuando el tablero no está en posición de juego, todas las fichas, con el fin de que ocupe el menor volumen posible, se hallan dispuestas apoyando su cabe-

- za sobre la superficie del mismo. Para iniciar la partida basta presionar el tablero hacia la superficie de la mesa en que se halla asentado, con lo que los pies elásticos que lo sostienen disminuirán de altura y los extremos de los vástagos 5 chocarán contra la referida superficie de la mesa, originando la consecuente elevación de las fichas, cuyas cabezas 6 se elevarán quedando dispuestas todas ellas a la misma altura de la superficie del tablero de juego. . . .
5. Con todas las fichas afectando la aludida posición puede comenzarse la partida, para lo cual son necesarios dos jugadores, cada uno escogiendo para sí las fichas que ostentan un color determinado. En la figura 1 se observa la existencia de fichas de tres colores, siendo las rayadas y las moteadas las que pertenecen, respectivamente, a cada uno de los jugadores, mientras que todas las demás, que son las más numerosas, se consideran neutrales, pudiéndolas pulsar cualquiera de los dos jugadores cuando les pertoque jugar y en caso de interesarles pulsarlas, iniciándose la partida al apretar un jugador una ficha cualquiera de las neutrales o de las suyas propias, mientras que el contrincante está obligado a apretar a continuación una de las adyacentes, bien de las suyas o neutrales, siempre y cuando se dé la circunstancia antes mencionada de existir fichas adyacentes, pasando de jugar en el caso de no darse, y así sucesivamente hasta que no pueda presionarse ninguna de las fichas según la regla es-
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

pecificada, ganando el jugador que haya conseguido apretar más fichas de las suyas.

5. Por otro lado, es evidente que con el tablero y las fichas descritas pueden practicarse otras variantes del juego que se ha descrito en el párrafo anterior, aplicando el mismo reglamento pero variando en el inicio de la partida la colocación de las fichas en el tablero.

10. Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas de los distintos elementos que intervienen en su consecución y en general todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

## REIVINDICACIONES

1. Juego de sobremesa, que se caracteriza por estar constituido por un tablero sostenido por cuatro pies elásticos, al tiempo que el mentado tablero presenta una serie de orificios equidistantes, en los que se hallan alojados los vástagos de unas fichas amovibles, cuyas cabezas quedan todas a la misma altura del tablero cuando éste se presiona hacia abajo y los pies que lo sostienen disminuyen de altura, con lo que los extremos de los aludidos vástagos chocan contra la superficie de la mesa donde está depositado el tablero de juego, tras lo cual dicho tablero deja de presionarse, recobrando automáticamente su altura normal, pero tal como se ha dicho, con las fichas elevadas, pudiéndose iniciar entonces la partida según unas reglas preestablecidas, al poder los jugadores presionar hacia abajo cada una de las mentadas fichas, hasta finalizarla, repitiéndose la operación antedicha de presionar el tablero para iniciar una de nueva.

2. Juego de sobremesa.

La presente memoria consta de siete hojas foliadas, escritas por una sola cara.

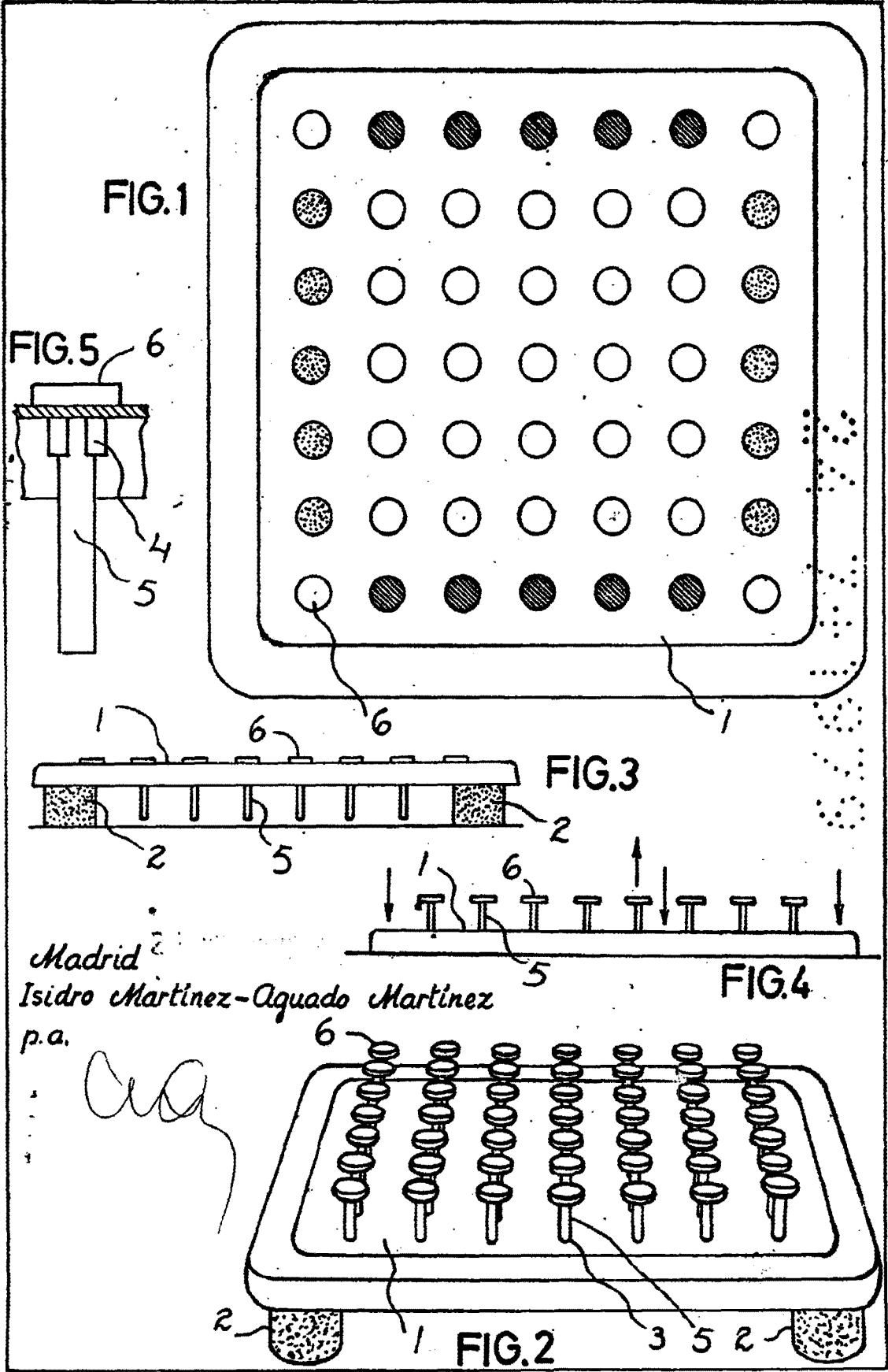
Madrid, a 24 de Julio de 1907

ISIDRO MARTINEZ-AGUADO MARTINEZ

p.a.



D.ISIDRO MARTINEZ-AGUADO MARTINEZ Hoja única



Madrid  
 Isidro Martínez-Aguado Martínez  
 p.a.

*Handwritten signature*

FIG.2

FIG.3

FIG.4

FIG.1

FIG.5