



ESPAÑA

19 ES

NUMERO	45701
FECHA DE PRESENTACION	

10 Y

22

16 MAR 1980

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO

71 SOLICITANTE (E)

DON JUAN PONS SEGLI

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

PALMA DE MALLORCA.- Viñaza, 4

72 INVENTOR (ES)

EL MISMO

73 TITULAR (ES)

EL MISMO

74 REPRESENTANTE

DON DOMINGO DIAZ UNGRIA

La presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a JUEGO, destinado a la practica de la suma, cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar al uso a que se destina, - las siguientes ventajas sobre lo ya conocido.

5

a) Facilita el ejercicio de la operación de sumar.

b) Es competitivo provocando notable interés en el desarrollo del juego.

10

c) Su práctica es elemental, y puede ser jugado por personas desde la más corta edad, con tal de saber su nar, a los de mayor edad.

d) Es elemental su construcción.

e) Apenas tiene piezas sueltas, los dos dados y por lo tanto no hay facilidad de perder fichas.

f) Su coste puede ser bajo y sus materiales variables.

15

g) Sus dimensiones pueden ser reducidas para lograr que sea facilmente transportable en un bolsillo.

En el adjunto plano, para facilidad de la descripción a título de ejemplo y por ello sin caracter limitativo alguno, por lo tanto se ha representado una forma característica de realización del presente modelo.

20

La figura 1 es una vista en planta de la caja de juego con sus fichas, unas por el anverso y otras por el reverso, y los dados de puntuar.

25

La figura 2 es una vista en sección de la caja con las fichas en posición "tapadas".

La figura 3 es una vista en sección de la caja con las fichas en posición de número descubierto.

30

El juego consiste en una caja (1) de dimensiones variables según necesidades, de material apropiado mas bien de poco fondo, de dimensiones rectangulares.

La caja está dividida en dos compartimentos: uno de ellos (2), el mayor, para la tirada en él de dos dados (3) (de caras numeradas del 1 al 6) y el otro espacio (4) el menor está destinado para soportar unas fichas (5) planas rectangulares, numeradas del 1 al 10, y cuyo mecanismo consiste en que van atravesadas por una varilla (6), apoyada en los laterales (7), de la caja y con el objeto de poder dar vuelta a las fichas (5), permitiendo situar estas fichas en dos posiciones: con los números tapados viéndose la cara sin números (9) o con la cara con números (10) descubierta mediante una simple acción de volteo firando sobre su eje (6). En estas dos posiciones se apoyan en unos travesaños (11) y (12), siendo el travesaño (12) el que divide los dos compartimentos.

El juego consiste en que el jugador de turno debe tirar los dos dados de una vez en el rectángulo correspondiente de la caja y sumando el valor de la cara vista de los dados eliminar, dándole la vuelta, la ficha o fichas que el número inscrito o sumando corresponda.

El mismo jugador continuará tirando los dados hasta cuando le salga una tirada cuyo sumando no coincida con el número inscrito o el sumando de las fichas que aún tienen su numeración a la vista, en cuyo caso terminaría su turno de tiradas. Se tomara nota de la cifra que marcan las fichas con numeración a la vista leyéndola tal como se vea y anotándola como puntos negativos.

En el caso de que el jugador haya dejado sin eliminar fichas que sumando el número inscrito no sobrepasen la cantidad de seis, su tirada será con un solo dado.

Terminado el turno de tiradas de los participantes, ya que antes de empezar se puede concertar el número de partidas a que va el juego, se sumarán los puntos negativos de cada jugador ganando el juego quien tenga acumulados menos puntos.

Aunque la experiencia en el juego demostrará convenien-

65 cias para tratar de ganar partidas, es aconsejable se vayan eliminando las fichas de numeración alta.

Este modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto que estas no alteren su fundamento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, en España por veinte años son los siguientes.

70 REIVINDICACIONES

1- JUEGO, caracterizado porque consta de una caja de dimensiones variables, de material apropiado según necesidades, mas bien de poco fondo y de dimensiones rectangulares, que está dividida en dos compartimentos mediante listón paralelo a una de las caras, - estando el compartimento mayor destinado a la tirada de dos dados, y el compartimento menor destinado a soportar una serie de fichas alineadas y rectangulares, con numeración, por una de sus caras, creciente según números naturales consecutivos desde el uno.

80 2- JUEGO, según reivindicación anterior caracterizado - porque las fichas alineadas llevan un número en una de sus caras y mediante giro sobre su eje pueden dejar ver la cara numerada o en la otra posición queda el numero oculto, pudiendo quedar señalizados -- uno o varios números.

3- JUEGO.

85 Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria descriptiva de tres hojas escritas a maquina por una sola cara.

Madrid 20 de Septiembre de 1.979

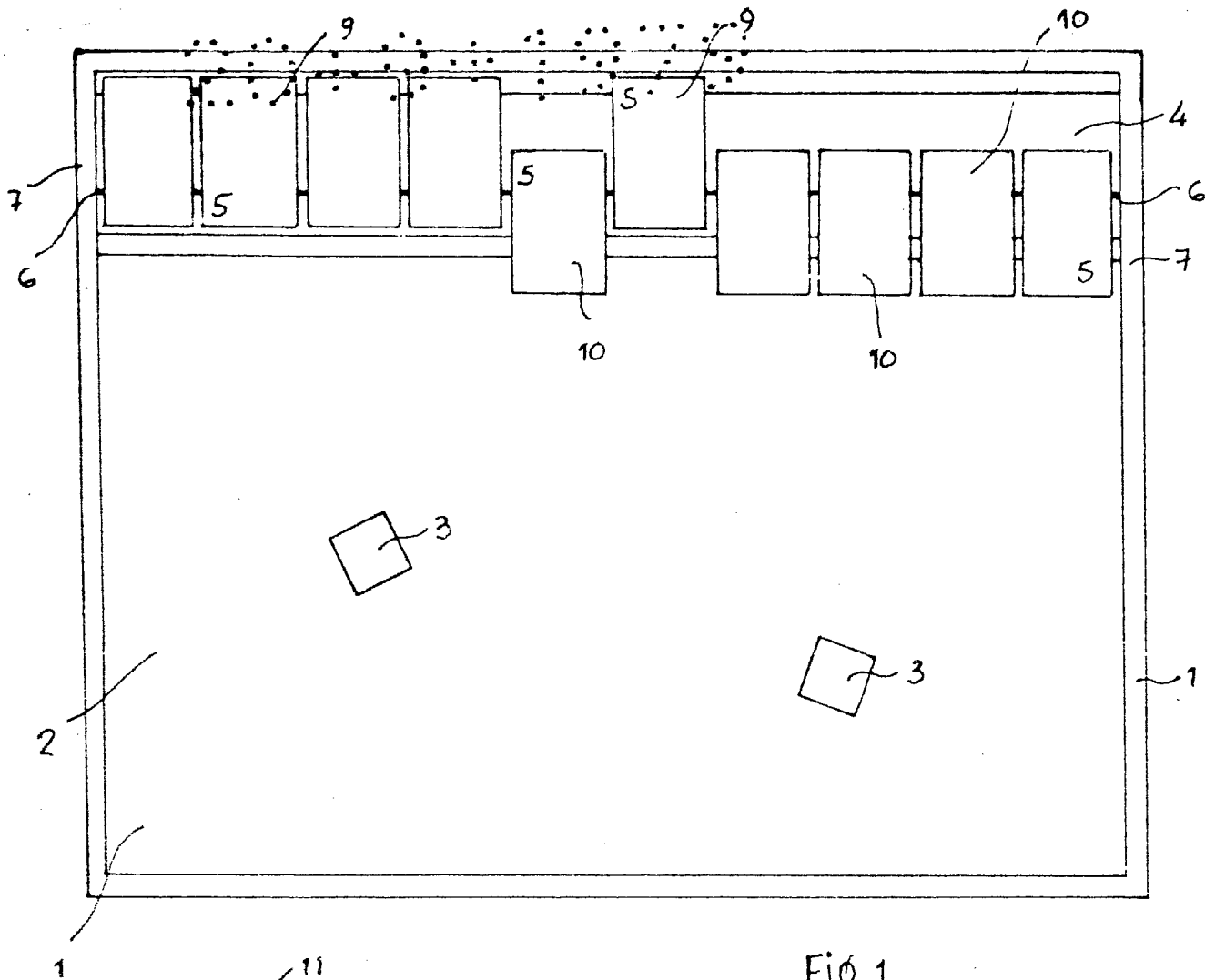


Fig 1

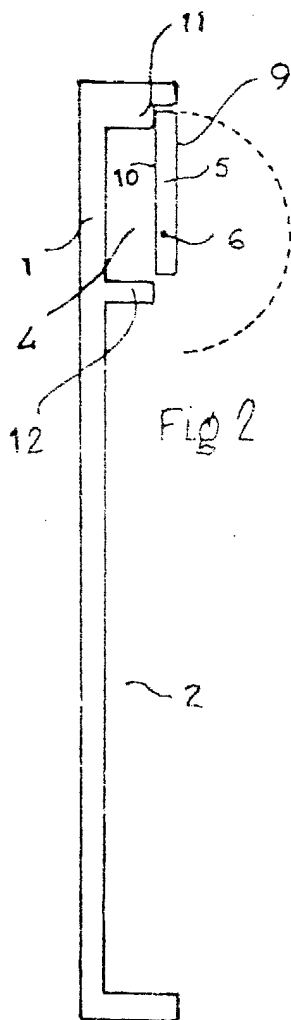


Fig 2

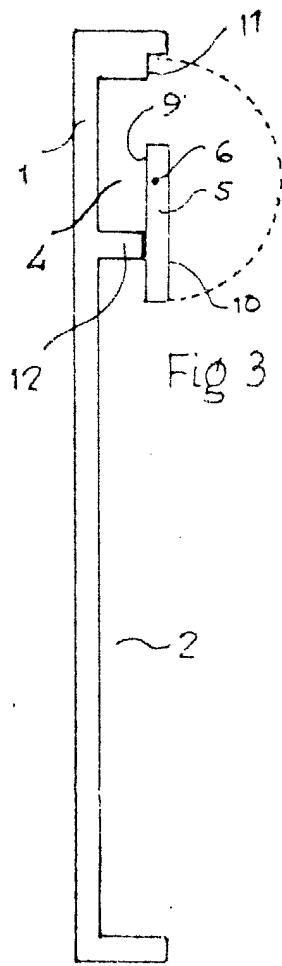


Fig 3

20 SET. 1979
~~FRANCO RIVERA~~
 Escala Variable