



ESPAÑA

(19) ES	(11) NÚMERO	(16) Y
	247632	
(22)	FECHA DE PRESENTACIÓN	
	- 3 DIC. 1979	

MODELO DE UTILIDAD

11 ABR. 1980

(20) PRIORIDADES:	(22) FECHA	(23) PAIS
(31) NÚMERO		

(4) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 3/04

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO BELICO DE SOBREMESA

(71) SOLICITANTE (S)

CALCOMANIAS NUBIOLA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

o/. Destraleta, s/n - CORNELLA DE LLOBREGAT (Barcelona)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

Don Jaime COMAS CARRERAS

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego bélico de sobremesa, que ofrece varias particularidades sobre lo conocido hasta la fecha, en especial por lo que afecta al hecho de que en el mismo únicamente se emplean elementos laminares, de los cuales

- 5. unos requieren sólo el recortado o rasgado y otros la simple aplicación por adherencia. Esta concepción de tipo laminar o en hoja supe-
ne, como es lógico, una gran reducción de volumen y facilita, la pro-
moción comercial de los artículos que interese, máxime teniendo en
cuenta que el citado juego puede ir combinado con premios o regalos,
- 10. lo que constituye otro incentivo para los pequeños jugadores.

La fabricación de este juego puede realizarse con los medios usuales en las artes gráficas (cartonaje, impresión, serigrafía, calcomanías de tipo adecuado, enfundado y demás), sin tener que adoptar disposiciones complicadas y costosas.

- 15. Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos en la que, tan sólo a título de ejemplo y no limitativo, se representa un caso práctico de ejecución de un juego de las características generales expuestas.

En dichos dibujos,

- 20. La Fig. 1 es una vista frontal de dos de los elementos componentes del mencionado juego;

La Fig 2 muestra el tercer elemento que coopera necesariamente con los aludidos;

La Fig. 3 es un detalle ampliado de uno de los campos de

- 25. acción bélica; y

La Fig. 4 representa una de las posibles formas de utilizar el repetido juego.

El objeto de la demanda está constituido por una lámina bá

sica (1), de material, forma y dimensiones convenientes, normalmente de cartón o cartulina, una de cuyas caras se halla dividida en dos o más regiones (2) (siempre en número par) por líneas longitudinales y transversales de corte o rasgado (3), apareciendo en cada una de tales regiones un par de zonas cuadrículadas (4) y (5), una de ellas (en este caso la (4)) de mayores dimensiones que la otra, presentando tales cuadrículados, en su borde superior y en uno de los laterales, indicaciones numéricas (6) y literales (7), propias de un sistema de coordenadas, necesario para el uso de las respectivas cuadrículas.

5.
10.

Los pares de zonas (2), portadoras cada una de ellas de los cuadrículados (4) y (5), pueden hallarse diferenciadas entre sí por motivos gráficos bélicos (8), representativos, por ejemplo, de un soldado romano, de un barco de guerra, de un piloto y demás y alusivos, en tal caso, a batallas de infantería o caballería romana, a acciones contemporáneas en el mar o en el aire y equivalentes, como más adelante se explicará.

15.

Con la lámina principal (1) puede formar grupo otra (9), con una o más líneas de corte o rasgado (10) y con otras líneas transversales de doblado (11), cuya misión es la de actuar de pantalla mientras se desarrolla el juego que se describe.

20.

Además de las dos láminas citadas (1) y (9), aparece una tercera (12), la cual, con ayuda de las líneas de corte o rasgado (13), queda dividida en tantas regiones (14) cuantas son las (2) de la lámina básica (1), apareciendo en cada región (14) varios apliques adhesivos o transferibles (15), destinados a su superposición y adherencia sobre los cuadrículados mayores (4), pues los menores (5) se utilizan únicamente como medio para controlar las acciones del ene-

25.

migo.

La forma de actuación de este juego se deduce del examen de las figuras, bastando indicar al respecto lo siguiente:

5. a) Se corta la lámina básica (1) por las líneas (3) para disponer de dos regiones de juego (2), una para cada participante. Igualmente se corta la lámina (9) en dos partes, que se utilizarán como pantalla. Todo ello está claramente indicado en la Fig. 4.

10. b) Seguidamente se aplican y fijan sobre el cuadrículado mayor (4) las figuras bélicas (15), suministradas por la tercera lámina (12). Estas figuras son de tipo adhesivo y se superponen mediante cualquier sistema convencional (transferencia en seco, por simple pegamento tipo calcomanía, por vía húmeda o similar), ocupando uno o más cuadros del campo (4), como se ve claramente en la Fig. 3.

15. c) Con ayuda del sistema de coordenadas basado en las referencias numéricas (6) y literales (7), los jugadores van indicándose mutuamente los disparos de las armas de los contendientes que representan, disparos que el jugador afectado señala en forma de impactos (16) en su propio campo (4), en tanto que los que realiza al enemigo los señala con (17) en el cuadrículado menor o de control (5).

20. d) Cuando los impactos mencionados coinciden con todos los cuadros ocupados por una nave, avión o similar, éstos se considerarán destruidos. De esta manera se va prosiguiendo hasta conseguir la victoria final con la destrucción completa de los efectivos contrarios.

25. e) Si el juego está combinado con premios, los mismos pueden canjearse contra la entrega de un determinado número de cuadricu

lados (4), con todas las incidencias mencionadas.

Con respecto a este juego deben hacerse observar las particularidades siguientes:

- La lámina (9) no es imprescindible, pues se puede jugar

5. sin la pantalla que la misma proporciona y recurriendo a cualquier otro obstáculo equivalente;

- El número de regiones de juego (2) (y por tanto de (14) con los adhesivos) puede limitarse a dos. Cuando constan más (siempre en número par, evidentemente), ello sirve para que dos jugadores

10. desarrollen otras tantas batallas o bien para que sean más de dos los participantes, a cada par de los cuales se les facilitan aquellas regiones recortadas (2) y (14).

- Es indefinido el número de cuadros de los campos (4) y (5), así como el de apliques adhesivos (15).

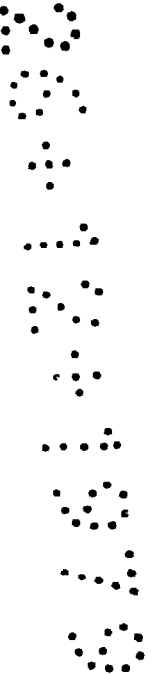
15. - Los gráficos centrales (8) tienen solamente carácter ilustrativo del tipo de ejércitos o material bélico que se supone utilizan el o los pares de jugadores.

- A fines prácticos, las tres (o dos) láminas que integran este juego de sobremesa se suministran al mercado dentro de una bolsa protectora adecuada.

20. - Por último, el corte o rasgado de las láminas (1), (9) (eventual) y (12) no ofrece característica alguna especial, y en lo que atañe a los apliques (15), éstos se separan de su soporte (12) de forma igual a la de las usuales calcomanías en seco o húmedas, por transferencia o equivalente.

25. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas, dimensiones, presentación gráfica, tipo de apliques, significado bélico del conjunto, sistemas de protección y demás propios

de este juego, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.



N O T A

R E I V I N D I C A C I O N E S

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

1ª.-Juego bélico de sobremesa, que se caracteriza esencial-

- 5. mente por estar constituido por una lámina de material, forma y dimensiones variables, una de cuyas caras se halla ocupada, como mínimo, por cuatro zonas cuadrículadas, cada una provista, en su borde superior y en uno de los laterales, de indicaciones numéricas y literales para otros tantos sistemas de coordenadas aptos para el
- 10. desarrollo del juego, cooperando con las aludidas zonas cuadrículadas una serie de pares de apliques adhesivos destinados a ser colocados y fijados, a voluntad, sobre determinados cuadros de aquellas zonas, apliques que son susceptibles de ser señalados o marcados con impactos que se supone inciden en los mismos provenientes de acciones del jugador contrario o enemigo, poseyendo los aludidos apli-
- 15. ques conformación y motivos gráficos de carácter bélico, como son los de soldados, barcos de guerra, tanques, aviones y similares.

2ª.-Juego bélico de sobremesa, según la reivindicación anterior,

- 20. que se caracteriza por el hecho de que de las cuatro zonas cuadrículadas de que consta , como mínimo, la lámina básica, dos son de juego directo, equivaliendo a campos donde se desarrolla la acción bélica, en tanto que las dos restantes son de control, para seguir las operaciones del enemigo, siendo las primeras las que reciben los apliques adhesivos y las que poseen, de preferencia, dimensiones mayores que las segundas o de control.
- 25.

3ª.-Juego bélico de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que la lámina fundamental presenta sus zonas cuadrículadas distribuidas de modo que cada par

de ellas, compuesto por una zona de juego y otra de control, quede separado por una línea de rotura, que permita dividir dicha lámina en dos, como mínimo, para otros tantos jugadores, viniendo complementada potestativamente la repetida lámina con otra susceptible de dividirse asimismo en dos, una para cada jugador y con la misión de obrar de pantalla para ocultarse uno al otro las incidencias del propio juego.

5. 4ª.-Juego bélico de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, que se caracteriza por el hecho de que la mencionada lámina fundamental puede presentar varios pares de tales zonas cuadrículas, distribuidas y separables en la forma citada, para varias batallas o participantes, protegiéndose, ventajosamente, en todos los casos, los componentes del juego mediante una bolsa adecuada en la que se acondicionan de origen la lámina básica, la hoja portadora de los apliques adhesivos y la lámina divisible que obra de doble pantalla.

10. 15.

5ª.-JUEGO BELICO DE SOBREMESA.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Barcelona 3 de diciembre 1979

P. A.



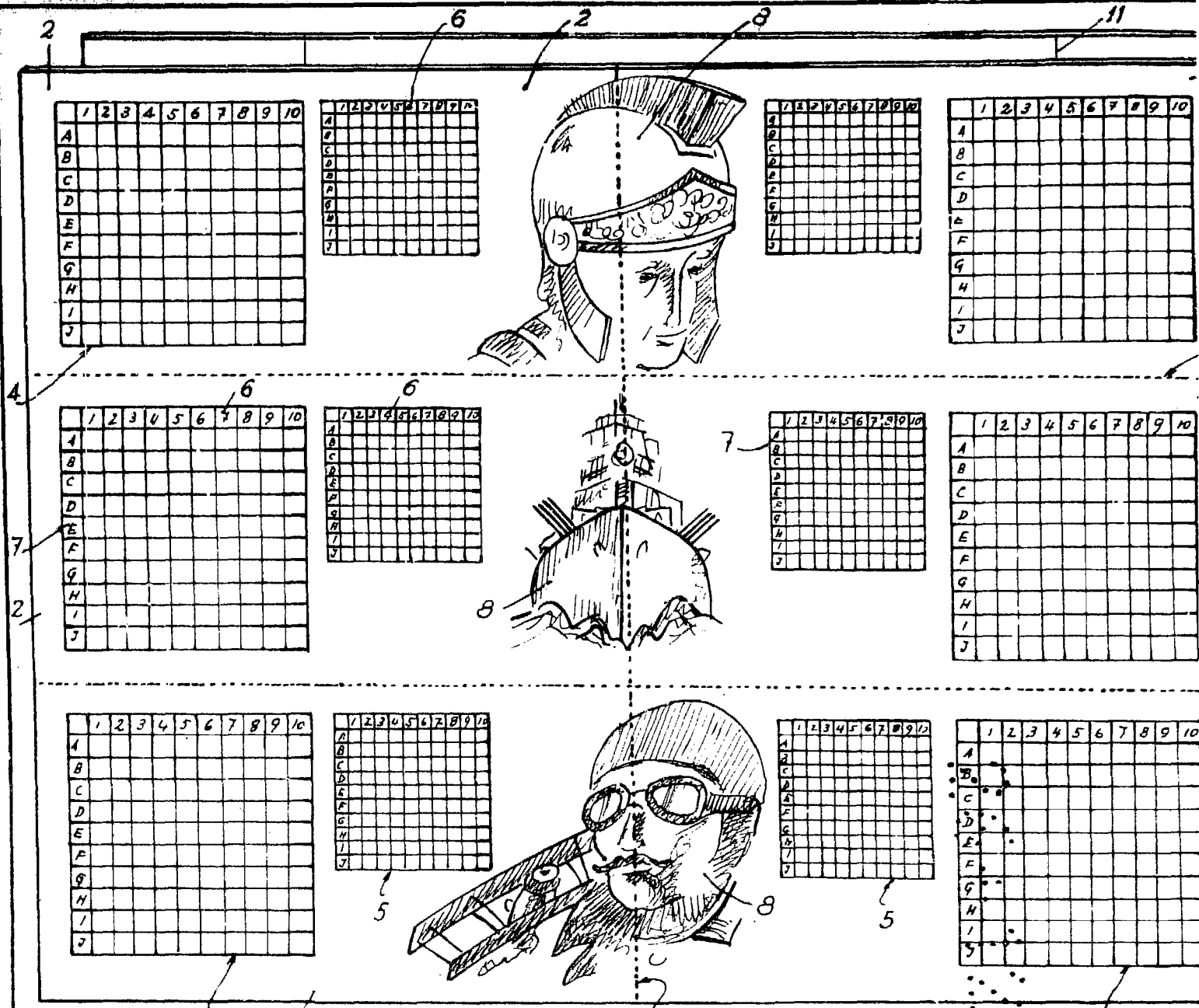


Fig. 1

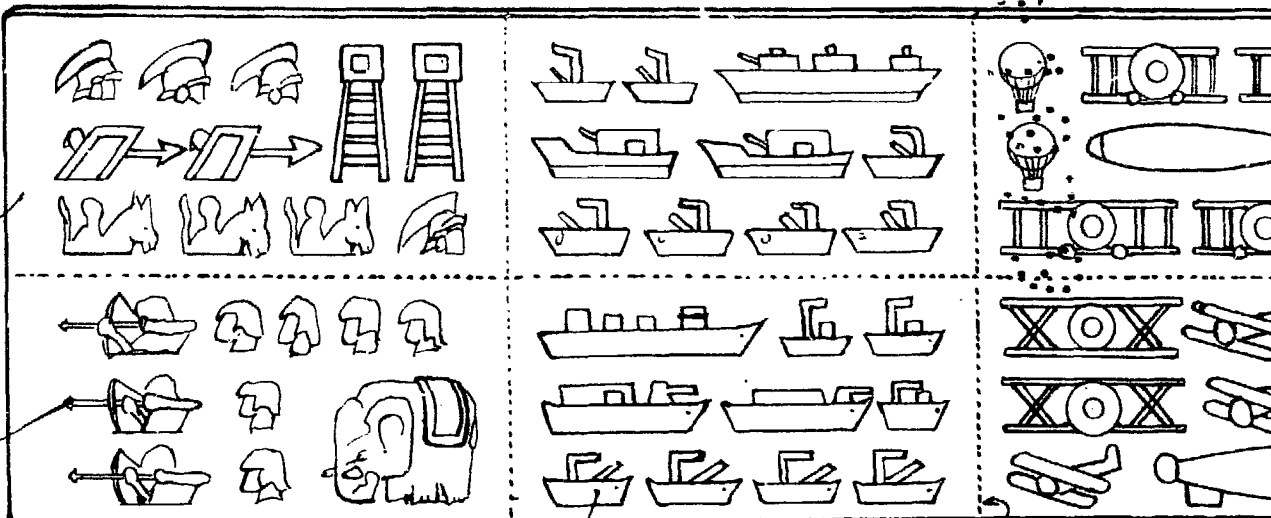
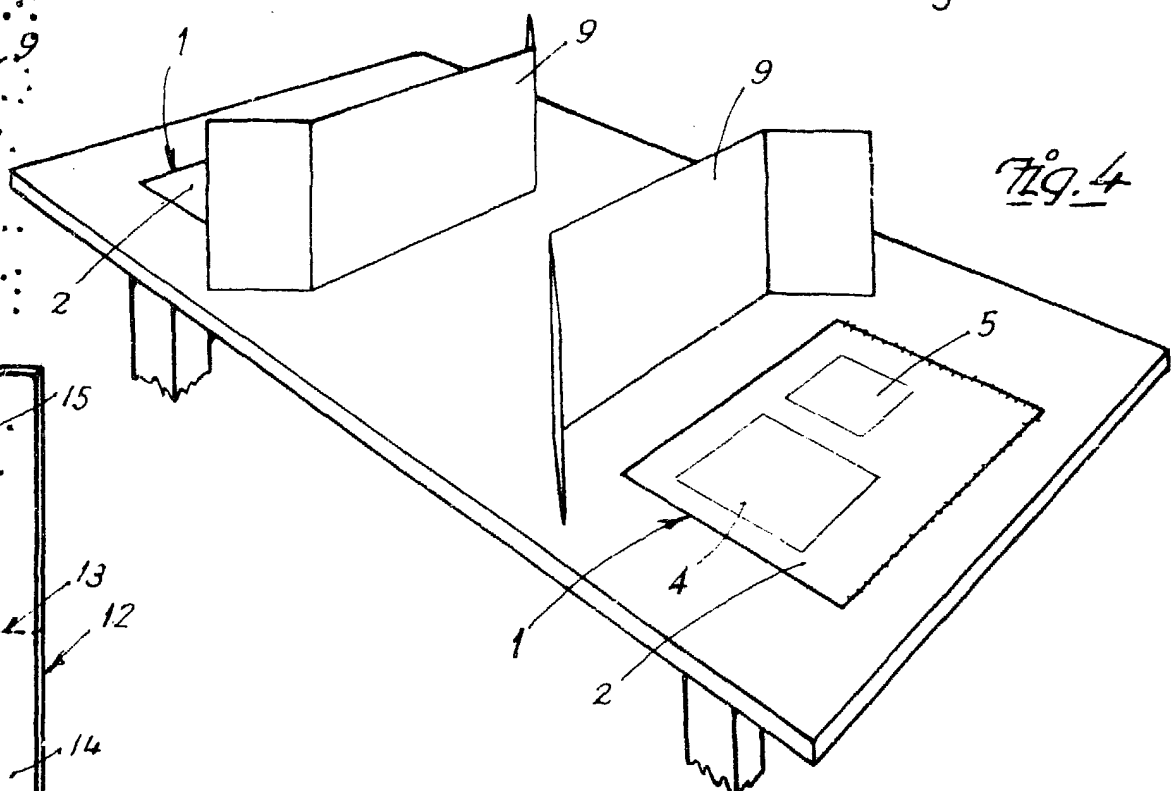
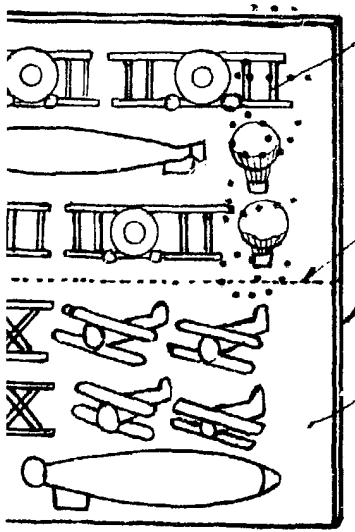
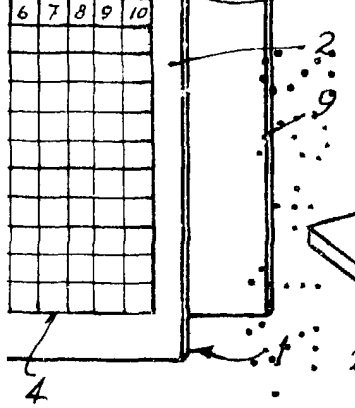
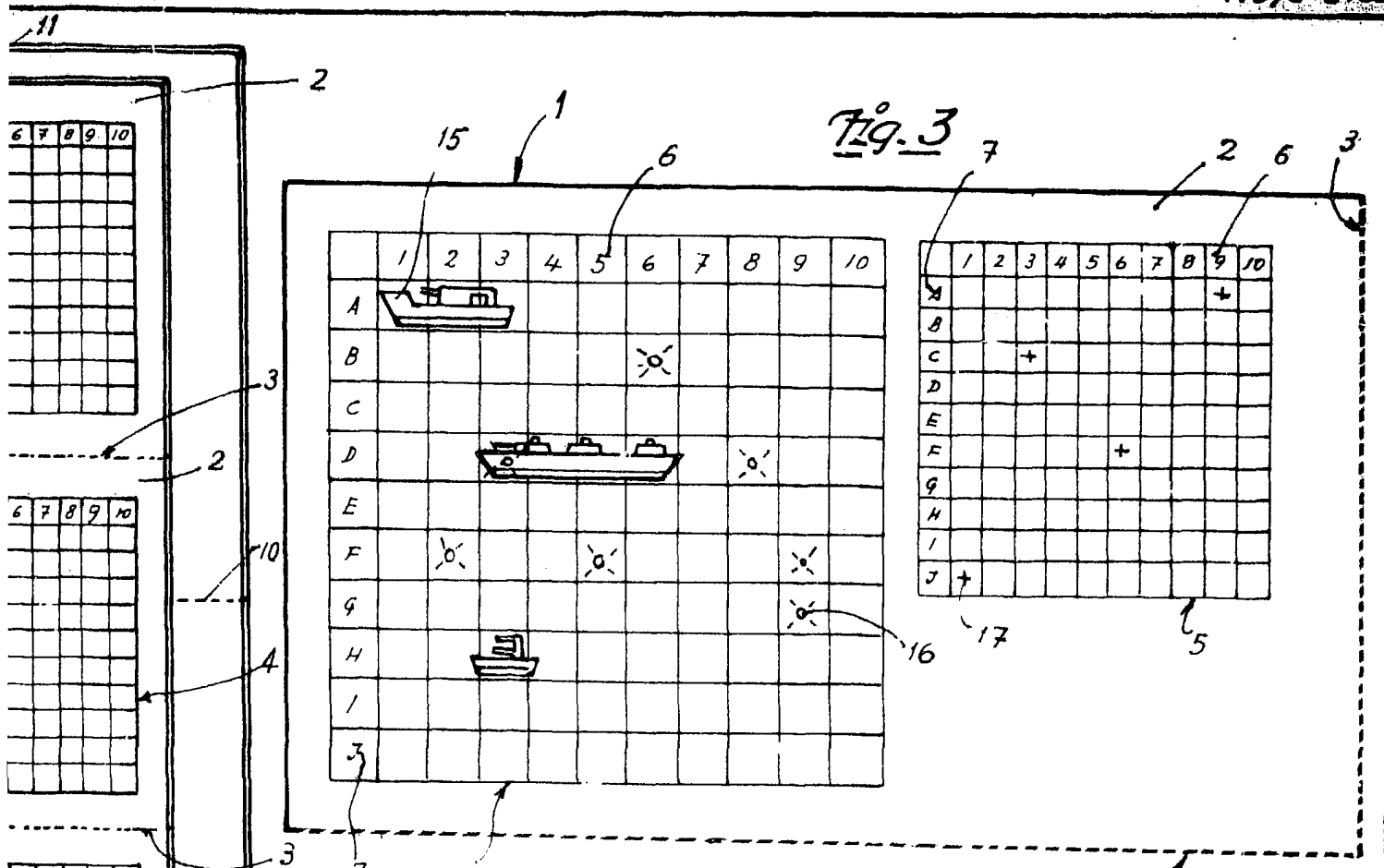


Fig. 2

Escala variable



Barcelona, 3 Dicbre. 1979

P.A.
[Signature]