

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

1211

(19) ES	(21)	(11) NUMERO	(18) Y
		247.681	
	(22)	(12) FECHA DE PRESENTACION	
		7 diciembre 1979	

MODELO DE UTILIDAD

1 MAYO 1981

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F3/04

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
Juego de sobremesa

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

DIRECCION DEL SOLICITANTE
Teniente Coronel González Tablas, 11, Barcelona

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)
El solicitante

(74) REPRESENTANTE
Antonio Guilleumas Broca

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa, que se caracteriza por el hecho de permitir la simulación o, en su caso, la reconstrucción histórica o ucrónica de campañas bélicas, facilitando a los contendientes la posibilidad de actuar según principios estratégicos y tácticos que hallan adecuada plasmación en el movimiento de fichas representativas sobre el tablero de juego en funciones de teatro de guerra.

- 5.
10. Se caracteriza esencialmente el juego de acuerdo con el presente modelo de utilidad por el hecho de partirse de una representación geográfica, terrestre o marítima, de gran o pequeña escala, que constituye el tablero de juego, con la particularidad de que sobre dicha representación se halla distribuida una retícula exagonal, cuyas unidades se constituyen en medios para facilitar el desplazamiento y el contaje, en relación con los accidentes y circunstancias de la zona geográfica representada, de una pluralidad de fichas repartidas en los dos bandos contendientes, cada una de las cuales es representativa de una unidad o grupo de unidades militares, con una valoración determinada en orden a los factores de ataque, defensa y movimiento.
- 15.
- 20.

Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompaña un dibujo en el que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del juego de sobremesa objeto de la invención.

Dicho dibujo representa una porción del tablero

de juego, con las fichas que sobre él se mueven en simulación de desplazamientos logísticos.

5. Tal como se aprecia en el dibujo, el tablero de juego está formado por una representación, real o imaginaria, de una porción de superficie terrestre (continental o marítima), a escalas que permitan desde el desarrollo de una batalla, a la de toda una campaña, sin limitación en cuanto al espacio abarcado, ni con respecto al tiempo histórico de desarrollo de las operaciones.
- 10.

- A título de ejemplo no limitativo, puede observarse en el dibujo que el tablero comprende accidentes tales como montañas 1, ríos 2, lagos 3, zonas pantanosas 4, vías férreas 5, pueblos 6 y ciudades 7, que durante el desarrollo del juego se convertirán ya en objetivos, ya en puntos de apoyo, o ya en dificultades susceptibles de llevar a la derrota al bando comprometido en ellas.
- 15.

- Los dos contendientes se reparten las fichas que habrán de situar sobre el tablero, que se distinguirán por su color u otras características, las de un bando con respecto al otro. Estas fichas son las representadas en el dibujo por las referencias 8 y 9, y su situación sobre el tablero no será arbitraria, sino que vendrá guiada por la retícula exagonal 10, que cubrirá la totalidad de aquél.
- 20.
- 25.

El movimiento 11 de las fichas, por tanto (línea de vasos), vendrá determinado por los exágonos 10, que

- actúan por tanto en función de plazas en relación con las fuerzas en movimiento, representadas por las fichas 9-10. Estas constituyen a su vez las unidades de choque, y podrán tener diferente valoración en cuanto a su potencia militar, la cual vendrá debidamente consignada en ellas, considerando al respecto los factores de ataque, defensa y movimiento, entendiéndose por factor de movimiento el número máximo de plazas (exágonos) que puede avanzar una unidad sobre terreno despejado en una sola jugada.

En el juego se prevé una limitación (por ejemplo no más de tres) en el número de unidades (fichas) por plaza (exágono), naturalmente todas del mismo bando.

- También se prevé que todas las plazas (seis) adyacentes a la ocupada por una unidad o ficha, se constituyen en zona de control de ésta, de modo que se considera acción de ataque la entrada de una ficha contraria en cualquiera de las mencionadas plazas bajo control del otro contendiente.

- El juego prevé la tirada de dados únicamente para decidir el resultado de un combate, pero no tiene relación con los movimientos de unidades o fichas. Sirve también para decidir el factor tiempo atmosférico en períodos imprecisos (meses o estaciones no marcados por un tiempo regular y estable, como por ejemplo es el frío --nieve, heladas-- en el invierno centroeuropeo, etc.).

Como elemento auxiliar del juego que se describe

- se prevé la existencia de una tabla de resultados de combate a la que deberán atenerse los jugadores y que establece los resultados del dado en función de las relaciones de fuerzas presentes. O sea que el azar de los dados viene regulado en relación a las alternativas básicas de comparación que proporciona dicha tabla, en la que las unidades agresoras (jugador que echa los dados) quedan debidamente diferenciadas de las de defensa. A título de ejemplo, y según el resultado de los dados computado con los índices de la tabla, puede suceder que las unidades perdedoras tengan que retroceder un número determinado de plazas y corran el riesgo de ser eliminadas si entran en zonas de control enemigas, si se salen del tablero o van a parar en concentraciones de más de tres unidades por plaza.

- De lo anterior se deduce que las batallas se deciden, de acuerdo con la tabla de resultados, por comparación del resultado del dado (factor azar) con las alternativas previamente fijadas del combate. En otros términos, siempre se oponen recíprocamente el factor ataque (condiciones que regulan la potencia de ataque) y el factor defensa (condiciones que regulan la potencia de defensa).

- Resulta ganador del juego el contendiente que consigue eliminar las unidades contrarias u ocupar (e inversamente impedir la ocupación) de las principales ciudades-objetivos en un tiempo dado.

Previamente al inicio de los movimientos de

fichas y tiradas de dados, o sea al desarrollo de las batallas, puede establecerse un turno completo (por ejemplo de la duración de un mes en el caso de reconstruirse campañas históricas), en el que podrán moverse a voluntad todas las unidades propias dentro de sus líneas y en cualquier dirección, para el planteo de las batallas que habrán de desarrollarse.

5. Como elemento auxiliar, en estos casos, se prevé la disposición de una carta computadora del tiempo real en las circunstancias reproducidas, que podrá ser consultada por los jugadores.

10. Finalmente, prevé también el juego determinadas bonificaciones y penalizaciones, con el fin de conferir realismo y lógica a los resultados. Así, pueden establecerse "bonos de vía férrea", de los que serán acreedoras las unidades que alcancen una plaza cruzada por vía férrea (5); penalizaciones por dificultad de terreno (montañas 1, pantanos 4), limitando por ejemplo el desplazamiento a una plaza por turno. Las unidades aisladas

15. podrán considerarse eliminadas al cabo de determinado tiempo, de no abrirse una línea de abastecimiento para las mismas. La posibilidad de canjes puede venir dada según el resultado de la tirada, computando el valor de las unidades según el inicial de las mismas o modificándolo según las posiciones ocupadas en el momento de su retirada.

20. En cuanto a los refuerzos, se prevé concentrarlos en determinadas ciudades clave, y podrán anularse

por la ocupación de las propias ciudades, que convertirá a las unidades en prisioneras.

Serán independientes del objeto de la presente invención los materiales, formas y dimensiones del

- 5. juego descrito y los elementos que forman parte del mismo, representación del terreno de juego, clase de campañas o batallas desarrolladas (históricas, reales, ficticias), medios con los que se combata en ellas (tierra, mar, aire), y, en general, todo cuanto no
- 10. altere, cambie o modifique su esencialidad.



REIVINDICACIONES

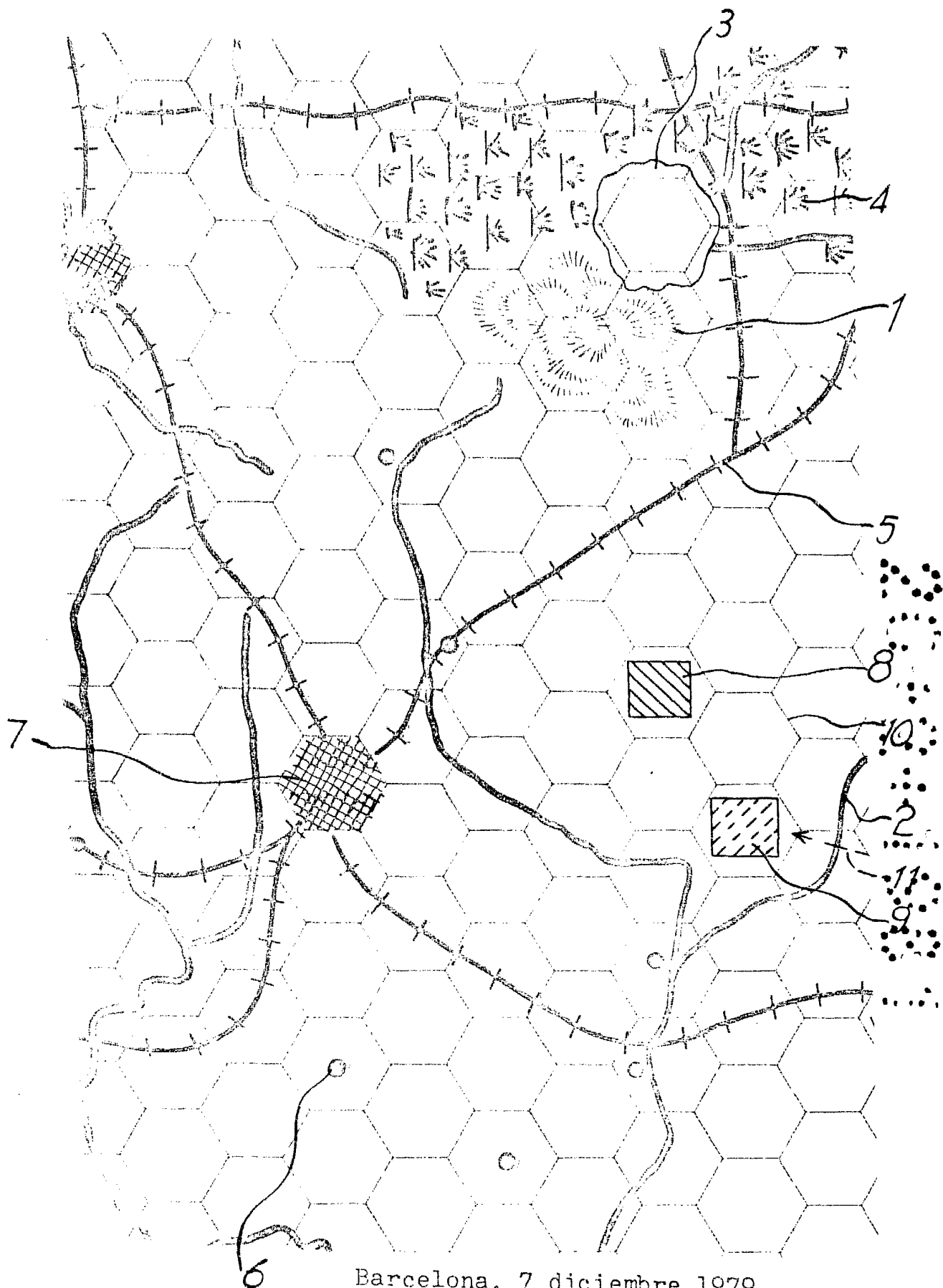
1. Juego de sobremesa, que se caracteriza por estar constituido por un plafón que ostenta, según los casos, un mapa de un territorio o una carta marina, llevando sobreimpreso dichos mapas un reticulado poligonal, preferentemente exagonal, por donde transitan y se ubican dos series de fichas de valores bélicos convencionales, con las que pueden desarrollarse estrategias y tácticas militares de acuerdo con batallas históricas o imaginarias, en relación con los objetivos que figuran en los mapas o cartas y según los valores de ataque, defensa y movimiento de cada ficha, modificados según bonificaciones y penalizaciones determinadas por su situación sobre el tablero y por circunstancias decididas por el resultado de los dados.

2. Juego de sobremesa.
 La presente memoria consta de ocho hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 7 diciembre 1979.

ISIDRO MARTINEZ-AGUADO MARTINEZ

p.a.



Barcelona, 7 diciembre 1979
ISIDRO MARTINEZ-AGUADO MARTINEZ
p.a.