



ESPAÑA

(10) ES (11) (21) (22)	NUMERO 247829	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 5 ENE. 1980	

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F9/00
--------------------------	--

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO COMERCIAL PERFECCIONADO"

(71) SOLICITANTE (S)

D. ANTONIO NAVARRETE ARONA y D. JOAQUIN BALLESTER RIGLA.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Plaza de los Caidos, s/nº - BADALONA (Barcelona)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

D. ANTONIO NAVARRETE ARONA y D. JOAQUIN BALLESTER RIGLA.

(74) REPRESENTANTE

D. JAIME ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.

## MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego comercial perfeccionado.

- Más concretamente, en la invención se ha ideado un
5. juego comercial de sobremesa destinado para distintos niveles de jugadores, tales como niños, estudiantes de materias especializadas y relacionadas con el tema comercial y financiero del juego, y adultos, pudiendo todos ellos desarrollar de acuerdo con sus conocimientos una mayor o menor complejidad en las operaciones de
10. tipo comercial que se sucedan en el transcurso de la partida;

- En líneas generales, el juego se compone básicamente de un tablero que comporta impreso un territorio, mapa o similar con accidentes geográficos, tales como montañas, ríos, barrancos, etc, encontrándose a su vez dividido en una pluralidad de
15. parcelas o estados en los que aparecen señalizadas las ciudades o capitales importantes.

- El juego comprende a su vez una pluralidad de tramos de vía férrea, rectos y curvos, que los jugadores participantes utilizarán para el tendido de las líneas, siguiendo un trazado
20. elegido al libre albedrío y en sentido Norte-Sur, Este-Oeste. Asimismo se prevé una locomotora o ficha que deslizará sobre la vía.

- En el juego existe una "banca" propietaria de los bienes que en el inicio de la partida efectúa un préstamo en metálico a los jugadores o participantes, cuyos préstamos se utilizarán
- 25.

para la compra de los materiales necesarios para el tendido de líneas, siendo estos materiales los antedichos tramos de vía, o construcciones complementarias.

5. Existe a su vez un dispositivo convencional de juego de azar, tal como una baraja, dado o similar, destinado para ser utilizado por el jugador cada vez que éste compra un tramo de vía a la "banca". El resultado de la jugada de azar será un símbolo que se traducirá en una determinada vicisitud que afectará al tendido de la línea de una forma positiva, negativa o neutra.

10. Como anteriormente se ha indicado, el tendido de las líneas es libre, pero es evidente que los jugadores evitarán en los posibles todo accidente geográfico que encarecerá lógicamente el tendido, por precisar construcción de medios auxiliares para salvarlos, tales como puentes, túneles y similares, que tenderán a gravar la deuda inicial adquirida con nuevos préstamos.

15. Asimismo, otro de los condicionantes que intervienen en el tendido de las líneas es el hecho de que su paso por determinados puntos del territorio, tales como ciudades y similares, reporte un beneficio económico al jugador, lo que incrementa sus arcas.

20. Las situaciones que se producen durante la partida son múltiples, dependiendo de la complejidad que se quiera dar al reglamento de juego, según éste vaya destinado para infantes o adultos, interviniendo en el mismo toda clase de operaciones mercantiles, tales como financiaciones, préstamos con interés, emisión de acciones, derechos de peaje, impuestos, y similares.

25.

El objetivo del juego es pues, el realizar el tendido más económico de la línea férrea entre los puntos establecidos, siendo por lo tanto el ganador, aquel jugador que después de restituir el préstamo inicial conserva más dinero.

5. Con el fin de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En los dibujos:

10. La figura 1, muestra una vista del tablero de juego, según el modelo.

La figura 2, corresponde a una vista en perspectiva de la locomotora o ficha destinada a viajar sobre la línea férrea.

15. La figura 3, corresponde a las piezas integrantes de los tramos de vía, según el tipo recto y curvo.

20. Haciendo referencia a las figuras, se aprecia en su realización un tablero de juego, designado en general por -1-, en el que aparece impreso el mapa de un territorio, nación o similar -2-, y en el que destacan cuatro puntos -3-, -4-, -5- y -6-, que representan ciudades a enlazar mediante el tendido de una línea férrea que se constituya con una pluralidad de tramos de vía de tipo recto -7- y de tipo curvo -8-. Las vías obtenidas permiten el circulación de una pieza -9- que adopta la forma de una máquina de tren.

25. El juego se complementa con un dispositivo que permiti-

te realizar una jugada de azar, tal como una baraja, dados, cris-  
tales líquidos, etc. que proporcionan un símbolo correspondiente  
a una vicisitud que afectará al desarrollo del juego.

El modelo dentro de su esencialidad podrá ser lle-

- 5. vado a la práctica en otras formas de realización que difieran en  
detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción y a  
las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá  
pues, construirse en cualquier forma y tamaño con los materiales  
más adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de  
10. las reivindicaciones.

. . .

N O T A

Descrito el objeto del presente invento se declaran  
como no divulgadas ni practicadas en España las siguientes rei-  
15. vindicaciones.

- 1.- Juego comercial perfeccionado, caracterizado esen-  
cialmente por el hecho de comprender como tablero de juego el ma-  
pa de un territorio con sus correspondientes accidentes geográficos,  
en cuyo mapa destacan preferentemente cuatro puntos o ciudades,  
20. opuestas dos a dos, y situadas preferentemente en los límites del  
territorio; por comprender una pluralidad de piezas que integran  
tramos de vía férrea rectos y curvos; por preverse unas piezas,  
preferentemente en forma de locomotora destinadas para cada uno  
de los jugadores; por preverse un dispositivo convencional de  
25. juego de azar, tal como baraja, dados, cristales líquidos, o simi-

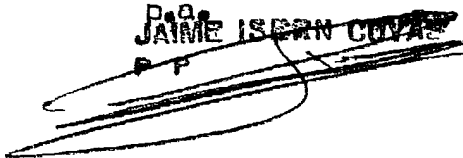
lares y por preverse unas fichas o billetas que representan un valor.

2.- Juego comercial perfeccionado.

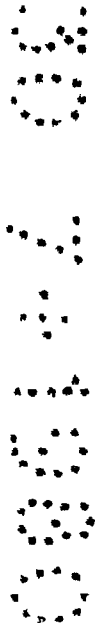
Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 6 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a

D.º  
JAIME ISERN COVAT



im.



DON ANTONIO NAVARRETE ARONA  
DON JOAQUIN BALLESTER RIGLA

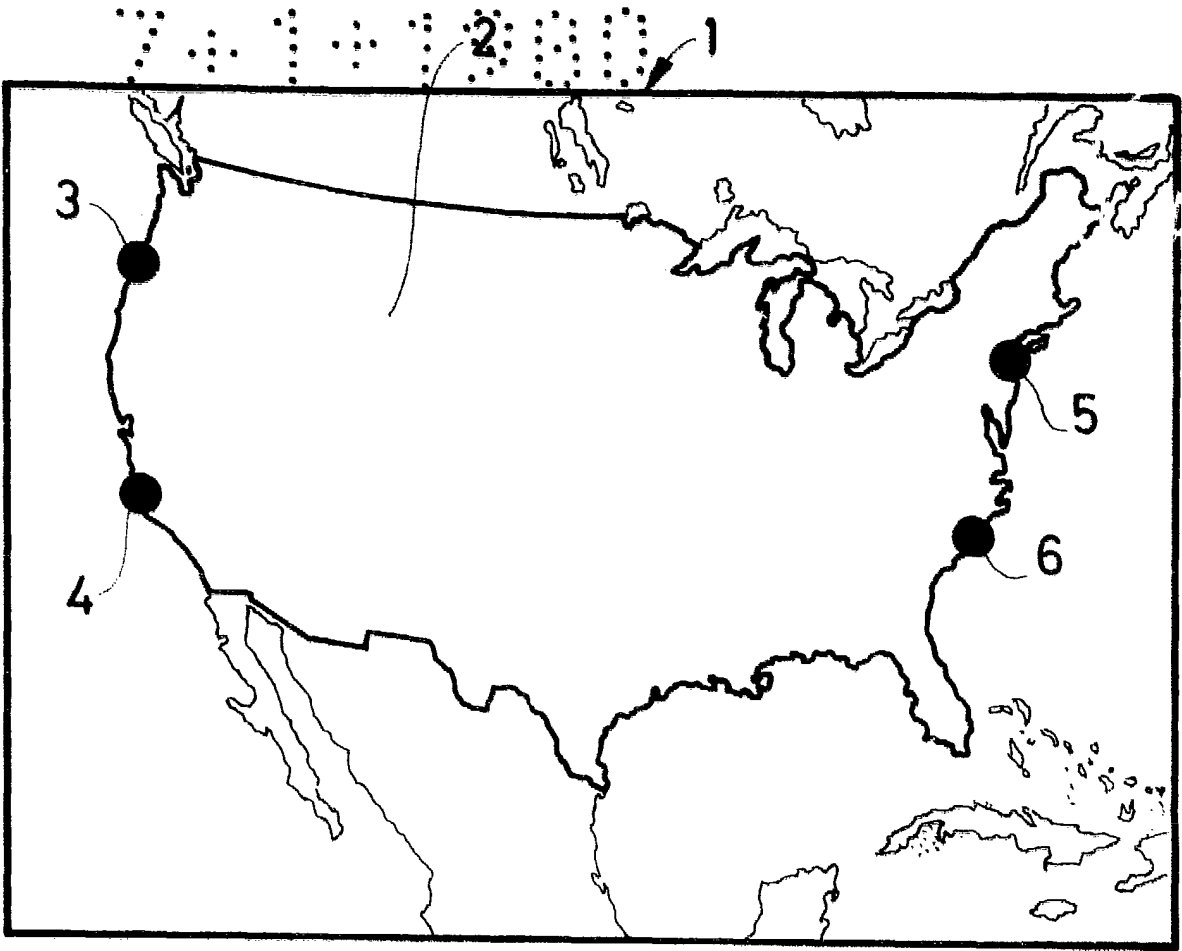


FIG. 1

FIG. 3

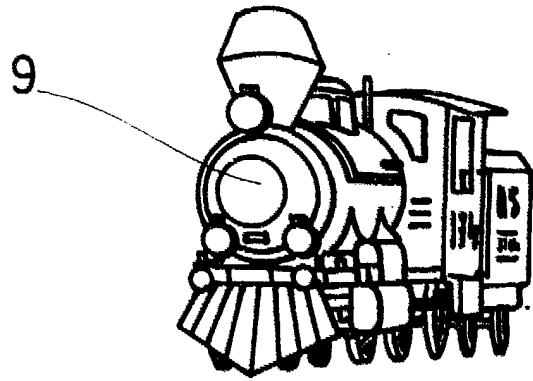
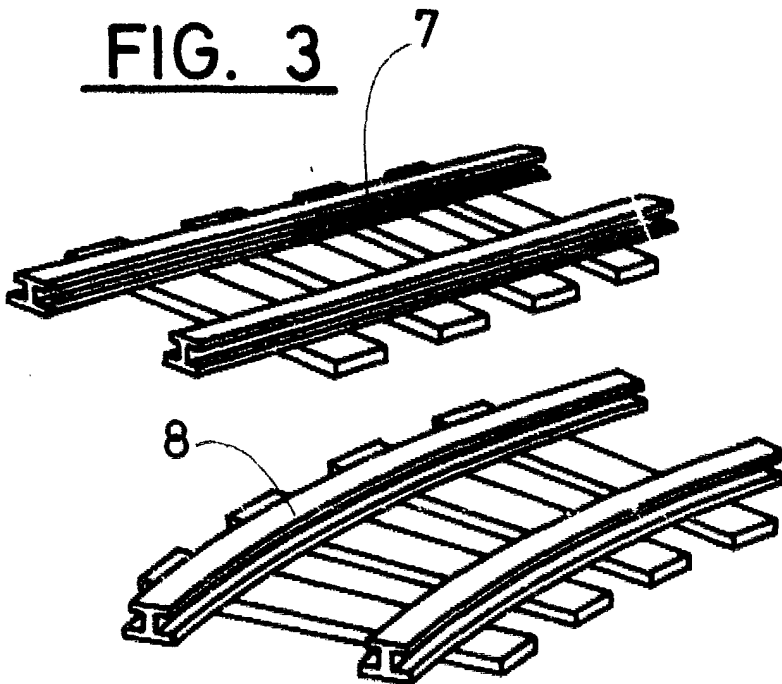


FIG. 2

Madrid, a 6 ENE. 1980,  
p. a.

JAIME ISERN CUYAS  
P. P.