



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	18	Y
		21	247.979		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			15-1-1.980		

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1980

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A 63 F 3 / 00

52	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"UN JUEGO DE MESA QUE SIMULA LA REALIDAD DE LAS ACTIVIDADES EMPRESARIALIS".

71	SOLICITANTE (S)
	EDITION FERRICK

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	120 rue de la Boétie, 7500 París, Francia.

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (S)

74	REPRESENTANTE
	DCN FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ. (MOD. -4194)

1pm.

El presente invento se refiere a un juego de mesa que simula la realidad de las actividades empresariales o la vida económica de una sociedad.

5 En dicho juego se ha pretendido aproximarse lo más posible a la concepción del conjunto económico, si bien, naturalmente, ciertos aspectos de la realidad no figuran en el mismo, mientras que otros se han exagerado en un cierto grado, dado que la realidad económica es muy frecuentemente demasiado compleja para que se pueda repro-  
10 ducir rigurosamente a la escala de un juego, en el que es necesario mantener una cierta simplicidad de operación.

Por el contrario, están representados en el juego los principios fundamentales de la economía, encontrándose cada jugador en la situación de un director de  
15 empresa al cual se ofrecen unas elecciones y alternativas que son aproximadamente las mismas que las propuestas en el presente juego. Por lo tanto, la finalidad del mismo es no sólo la propia de la generalidad de los juegos, es decir, entretener a los jugadores durante un tiempo  
20 determinado, sino también ejercitar sus facultades potenciales para el desenvolvimiento dentro de la realidad económica de una sociedad.

El juego consiste esencialmente en un tablero o zona de juego por el cual se desplazan las fichas correspondientes a cada jugador de acuerdo con las indica-  
25 ciones de uno o más dados que tiran sucesivamente los mismos, en cuyo tablero están señalados cuatro circuitos de actividades, dos de ellos, de producción y distribución, dispuestos paralelamente a uno de los lados del tablero, dos circuitos de servicios iguales, dispuestos en lados  
30

opuestos del tablero y adyacentes a los circuitos de producción y venta anteriores, y un circuito financiero dispuesto a lo largo del cuarto lado. Se dispone asimismo de una ficha de balance para cada jugador, en la que están señaladas las propiedades, capital, deudas, etc, de la empresa que representa, así como un conjunto de acciones en forma de fichas, un conjunto de obligaciones, un conjunto de fichas de crédito, un conjunto de fichas de instrucciones que han de seguir los jugadores cada vez que la ficha de uno de ellos queda en unas casillas determinadas del tablero de juego, un conjunto de fichas de instrucciones individuales, un conjunto de pequeñas fichas que representan unidades de fábricas, unidades de personal y unidades de energía, un conjunto de fichas de seguro, un conjunto de fichas de publicidad, un conjunto de fichas de asesoramiento y, finalmente, un conjunto de billetes de banco que se distribuyen al comienzo del juego en partes iguales a los distintos jugadores, teniendo como finalidad el juego aumentar el capital inicial, ganando el jugador que haya conseguido duplicar, triplicar, etc., dicho capital, o bien el que haya conseguido en un tiempo determinado un capital mayor.

A continuación se describirá con más detalle el objeto del invento haciendo referencia a una realización ilustrativa y no limitativa del mismo, en relación con los dibujos que se acompañan, en los cuales:

La figura 1 es una vista en planta del conjunto del tablero de juego;

La figura 2 es una vista en planta de la disposición de una ficha de balance;

La figura 3 es una vista en perspectiva de una ficha de movimiento, desplazable por cada jugador a lo largo de las casillas del tablero de juego;

La figura 4 muestra una ficha representativa de servicios; y

La figura 5 muestra una ficha representativa de unidades de producción.

El tablero de juego representado en la figura 1 es de contorno aproximadamente cuadrado, pudiendo doblarse a lo largo de su línea media longitudinal y la cara superior del mismo está dividida en cuatro circuitos, dos de los cuales, el de producción 2 y el de distribución o venta 4, están dispuestos paralelamente a uno de los lados del tablero de juego, mientras que un circuito de servicios 7, 8 está dispuesto en dos mitades paralelamente en lados opuestos adyacentes a los circuitos de producción y distribución y, finalmente, un circuito financiero 9 está dispuesto paralelamente al cuarto lado del cuadrado que constituye la zona de juego.

En el circuito de producción 2 están previstas varias casillas en las que llevan unos dibujos representativos de unidades de fábrica, unidades de energía y unidades de personal, 10, 11 y 12, respectivamente, distribuidas uniformemente a lo largo de dicho circuito, preferiblemente en tres grupos de tres de dichas unidades, existiendo una casilla intermedia en la que está indicada simplemente la expresión "vida de los negocios", señalada en el dibujo por la referencia 13, así como otra casilla 14 que representa un desastre en una fábrica, por ejemplo una explosión.

5

El circuito de distribución 4 contiene un número igual de casillas al del circuito de producción, representadas asimismo por varias empresas de venta 15, 15 y 17, distribuidas asimismo uniformemente a lo largo del mismo y existiendo igualmente una casilla 18 con la misma indicación de "vida de los negocios" que la casilla 13 y otra casilla 19 que representa un desastre, tal como un incendio, en una de las empresas.

10

El paso de cada uno de los jugadores a través de los circuitos de producción y distribución, a elección, origina, respectivamente, la producción de artículos acabados, o la venta de los mismos, estando constituidos dichos artículos acabados por la agrupación de tres de las unidades citadas (fábrica, personal, energía), siendo dichos artículos los que se distribuyen en el circuito de distribución o venta 4, produciéndose y distribuyéndose de acuerdo con unas reglas determinadas, que incluye, por ejemplo, la variación de precio de producción y de venta de un extremo a otro de los circuitos.

15

20

Los circuitos de servicios 7, 8 están constituidos por una serie de empresas bancarias, de seguros, de publicidad y de asesoramiento, que se repiten en una y otra mitad del circuito con distintas tasas de interés para la adquisición de préstamos de las entidades bancarias de un extremo a otro de cada mitad del circuito.

25

En el circuito financiero 9 existen asimismo unas casillas que representan diversas empresas emisoras de acciones u obligaciones, que pueden adquirir cada uno de los jugadores al pasar por ellas.

30

El conjunto de los circuitos se completa con cuatro casillas dispuestas en las esquinas del tablero,

en tres de las cuales, señaladas por las referencias 20, 21 y 22, está impresa la palabra "coyuntura", mientras que en la cuarta de ellas, la 23, aparece la expresión "vida de los negocios".

5 Finalmente, en el interior del tablero o zona de juego están señaladas tres casillas, 24, 25 y 26, en una de las cuales se sitúa un paquete de cartas en cuyo dorso figura la palabra "coyuntura", mientras que en otra de ellas se sitúa otro paquete de cartas en cuyo dorso figura la expresión "vida de los negocios".

10 Cada vez que jugador llega con su ficha o peón de movimiento 24 (figura 3) a una de las casillas señaladas con la palabra "coyuntura" previstas en las esquinas del tablero, debe levantar la primera de las cartas del paquete situado en la casilla 26 del interior de la zona de juego y situarla boca arriba en la casilla de trazos 25 adyacente a aquélla, conteniendo dicha carta en su cara interior, ahora expuesta a la vista, instrucciones que

15 afectan a todos los jugadores y que deben regir en tanto no sean substituídas por las instrucciones de una nueva carta levantada por otro jugador al llegar con su ficha igualmente a una de las casillas señalada por la palabra "coyuntura".

20

25 De igual modo, un jugador que llegue a una casilla señalada con la denominación "vida de los negocios", debe levantar la primera carta del paquete de la casilla 24 correspondiente del interior del tablero y seguir las instrucciones contenidas en la cara interior de la misma, que le afectan a él sólo, es decir, se trata de instrucciones individuales que debe seguir el jugador

afectado, situándose a continuación la carta en el fondo del paquete una vez cumplidas las instrucciones contenidas en la misma.

5 Cada uno de los jugadores posee un peón o ficha cilíndrica 24 representada en la figura 3, en la cara superior de la cual está grabado o estampado un distintivo de la fábrica que representa, siendo dicho peón el que se desplaza a lo largo de las casillas de acuerdo con las indicaciones de uno o dos dados que manejan por turno los  
10 jugadores.

El juego comienza por el extremo del circuito de servicio 7 situado a la izquierda del circuito de producción 2, estando señalada la salida por la flecha 6 al comienzo del citado circuito 7. A lo largo de éste, así  
15 como a lo largo del circuito 8, cada uno de los jugadores puede hacer uso de los distintos servicios ofrecidos en los mismos, como préstamos bancarios, adquisición de fichas de publicidad (una de las cuales se representa en la figura 4) fichas de consejo, fichas de seguro, cada  
20 una de las cuales originan ciertas ventajas a los jugadores que las poseen al pasar por los circuitos de producción o venta, respectivamente.

Asimismo, al pasar cada jugador por el circuito financiero, puede adquirir las acciones u obligaciones de las empresas representadas en el mismo, de acuerdo con unos precios que están también señalados al pie de cada una de ellas, produciéndoles la adquisición de obligaciones unos intereses fijos mientras que la compra de acciones les da derecho a intervenir en los negocios de  
25 la empresa de la que son accionistas.

30 En la figura 2 está representada una ficha

de balance con distintas casillas, en cada una de las cuales están indicados los nombres de las propiedades de cada jugador, por ejemplo unidades de fábrica 25, unidades de energía 26, unidades de personal 27, acciones 28, obligaciones 29, préstamos 30, publicidad 31, etc., pudiendo apreciarse mediante una rápida ojeada a las fichas de los distintos jugadores la situación económica de cada uno de ellos.

En la figura 4 se muestra una de las fichas que representa un determinado servicio adquirido por un jugador, en este caso particular el servicio de publicidad, que está señalado por la letra P en la cara superior de la ficha, teniendo el jugador que la posee ciertas ventajas al pasar por el circuito de venta. Del mismo modo la ficha de asesoramiento o consejo es también circular y está señalada por la letra C, otorgando a su poseedor ciertas ventajas al pasar por el circuito de producción, que se traducen en una mayor facilidad para la obtención de productos acabados o unidades de fabricación. Existe, finalmente, una ficha de forma análoga a las anteriores que constituye un seguro para ciertos riesgos, como los de fuego o explosión, y que está señalada por la letra S. Naturalmente, la eficacia del servicio es directamente proporcional al número de fichas adquiridas.

Las unidades de fabricación se obtienen, según se ha dicho anteriormente, reuniendo tres fichas de la forma de la mostrada en la figura 5, pero diferenciadas por sendos dibujos de las caras superiores de las mismas y que representan la unidad de energía (mostrada por un rayo en la figura 5), unidad de personal (representa

1 - tada por un hombre) y unidad de fábrica (señalada por el dibujo de una fábrica).

5 Los jugadores disponen también de un par de dados especiales, de colores diferentes, utilizables en el caso de que uno de ellos desee adquirir una o más acciones poseídas por otro. En tres de las caras de dichos dados existe una indicación negativa o de fracaso en el intento de transacción, mientras que en las otras tres están indicados distintos porcentajes, positivos en un dado y negativos en el otro, que han de regir la transacción que entonces haya de efectuar.

10

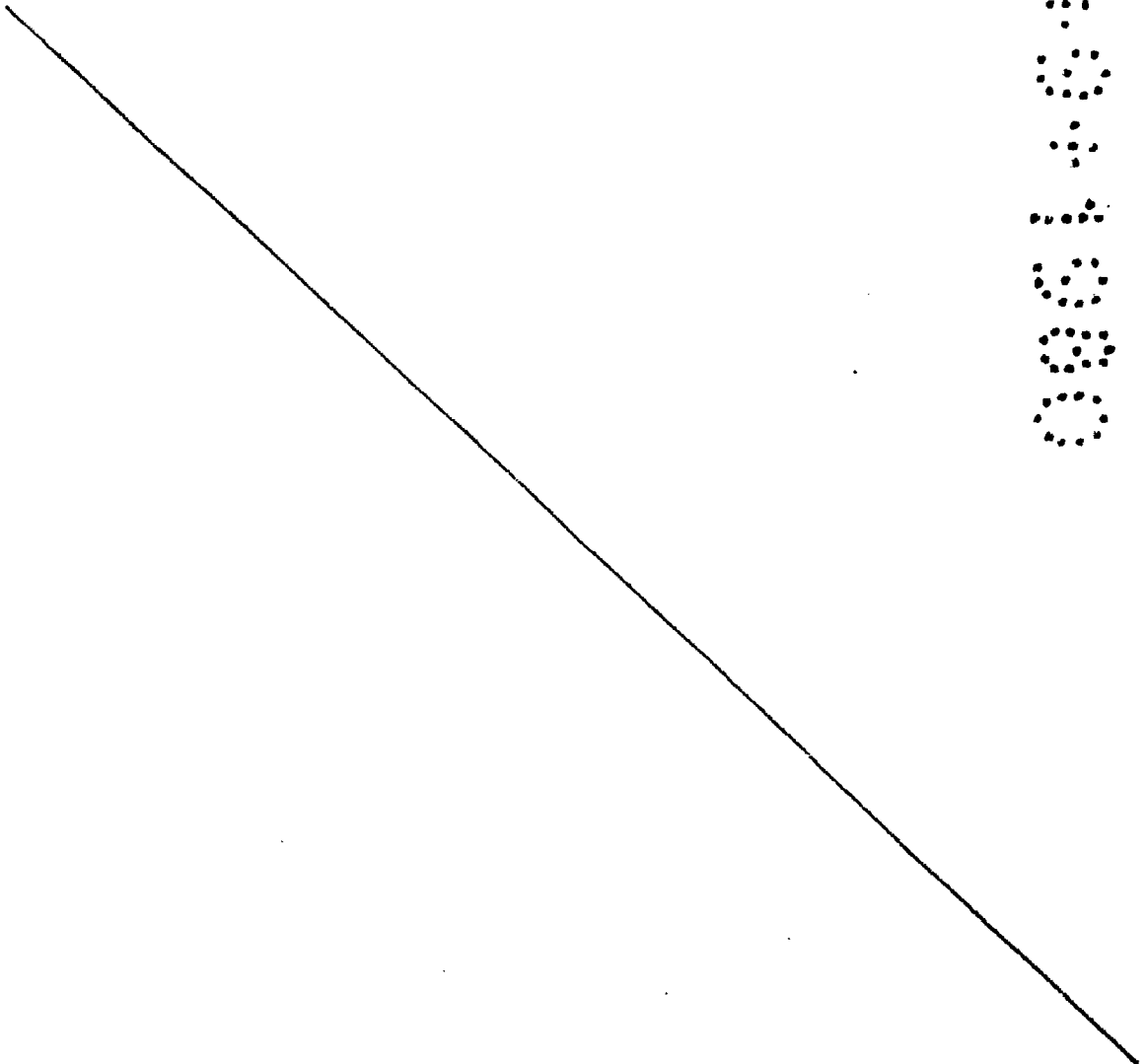
15

20

25

30

13090



## - REIVINDICACIONES -

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

- 10 1.º.- Un juego de mesa que simula la realidad de las actividades empresariales, caracterizado porque está constituido por los siguientes elementos: un tablero que comprende cuatro circuitos o filas de casillas, dos de ellos de producción y distribución o venta, dispuestos paralelamente a uno de los lados del tablero; dos circuitos de servicios iguales, dispuestos en lados opuestos del tablero adyacentes a los circuitos de producción y venta anteriores; y un circuito financiero dispuesto a lo largo del cuarto lado; una ficha de balance para cada jugador, en la que están señaladas las propiedades, capital, deudas, etc. de la empresa a la que representa; un conjunto de acciones en forma de ficha, cada una de las cuales se aplica a cada una de las empresas que representan los jugadores; un conjunto de obligaciones en forma de fichas a nombre de una empresa que suministra la energía para la producción; un conjunto de fichas de crédito a nombre de las distintas empresas bancarias que intervienen en el juego; un conjunto de fichas de instrucciones que han de seguir todos los jugadores cada vez que la ficha de uno de ellos queda en unas casillas determinadas del tablero de
- 15
- 20
- 25
- 30

1  
5  
10  
15  
20  
25  
30

juego; un conjunto de fichas de instrucciones que ha de seguir únicamente el jugador que ha quedado con su peón o ficha de movimiento en unas casillas determinadas del tablero de juego; un conjunto de pequeñas fichas que representan unidades de fábricas, unidades de personal y unidades de energía; un conjunto de fichas de seguro; un conjunto de fichas de publicidad; un conjunto de fichas de asesoramiento; un conjunto de peones o fichas de movimiento, a distribuir entre los jugadores; dos dados especiales de colores diferentes, cada uno de los cuales lleva en tres de sus caras indicaciones de fracaso y en las otras tres distintos porcentajes, positivos en uno y negativos en otro; y finalmente, un conjunto de billetes de banco que se distribuyen al comienzo del juego en partes iguales a los distintos jugadores.

2ª.- Un juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque en el circuito de producción están dispuestos grupos de tres casillas representativas de las fichas de unidades de fábrica, de energía y de personal necesarias para componer un producto acabado y de tal manera que la indicación de coste disminuye en cada uno de los grupos desde el comienzo hasta el final del circuito de producción, y porque en el circuito de distribución están dispuestos asimismo en grupos iguales de casillas las empresas distribuidoras a lo largo del mismo, de manera que la indicación de coste aumenta a medida que se avanza en el citado circuito de distribución, estando separados los grupos de uno y otro circuito por casillas indicadoras de un desastre o de instrucciones particulares; y porque en los circuitos de servicio se repite a lo largo de los mis

1 mos la entidad bancaria prestamista de tal manera que la  
indicación de intereses aumenta desde el comienzo al final  
de dichos circuitos, estando intercaladas entre dichas re-  
peticiones de la citada entidad bancaria las casillas co-  
5 rrespondientes a las empresas consejeras, de seguros y de  
publicidad.

3ª.- Un juego de mesa que simula la realidad de  
las actividades empresariales.

10 Tal y como se ha descrito en la Memoria que an-  
tecede, representado en los dibujos que se acompañan y  
con los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de once hojas escritas a  
máquina por una sola cara.

15

Madrid, 16 SET 1980

P.A.

**Fernando de Elizaburu**  
Por Poder.

20

25

30

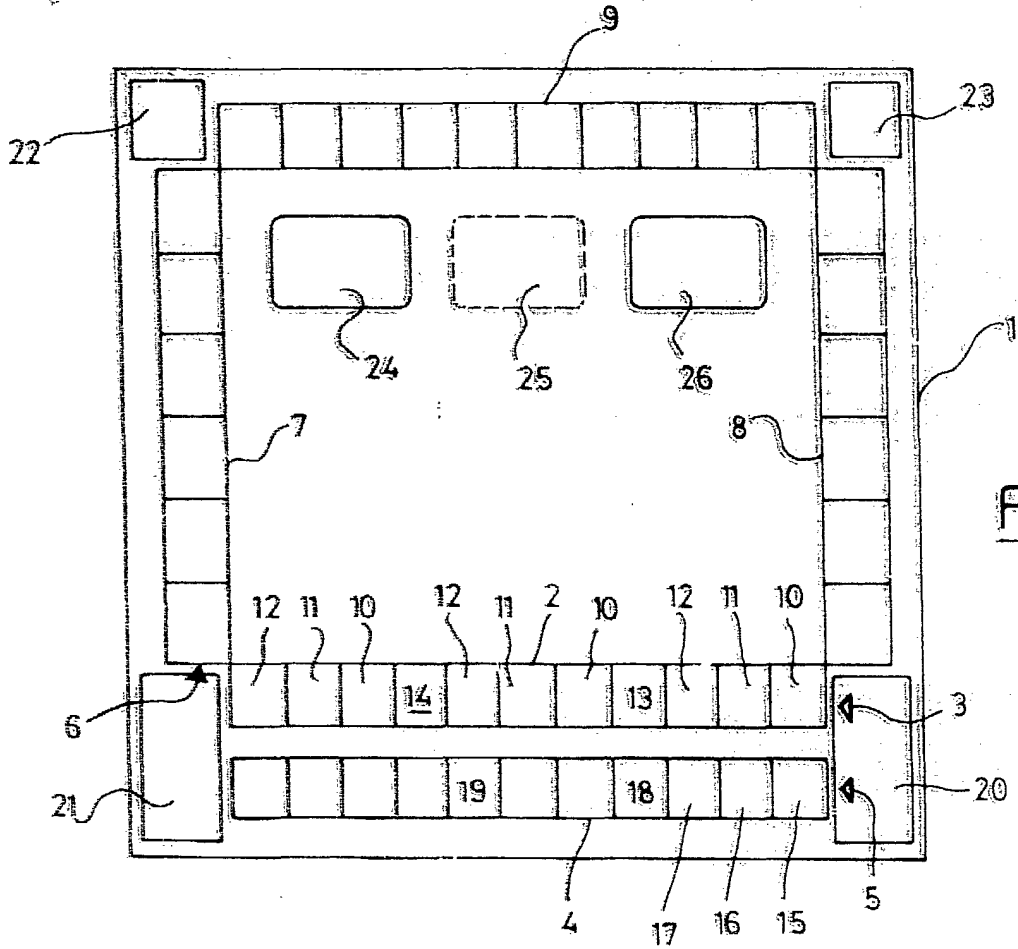


FIG-1

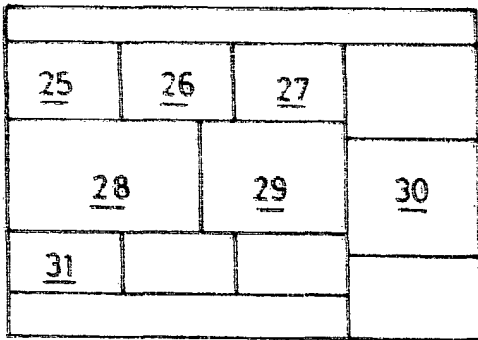


FIG-2

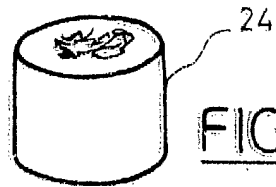


FIG-3



FIG-4



FIG-5

Fernando de Elzaburu  
 Por Poder