



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21		
	22	FECHA DE PRESENTACION	
			68 FEB 1980

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juego recreativo de mesa".

71 SOLICITANTE (S)
Don Juan LLADO LLAGOSTERA y D. Manuel GALLEGO PUERTA.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
San Eusebio, 8 y 10, BARCELONA, 6 y Valencia, 476, BARCELONA, 13 respectivamente

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)
Don Juan LLADO LLAGOSTERA y Manuel GALLEGO PUERTA.

74 REPRESENTANTE
Don Carlos BONET SOLER.

## MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente memoria descriptiva se refiere a la solicitud de registro de un modelo de utilidad constituido por un juego recreativo de mesa de tipo familiar, utilizable tanto para la recreación de niños como de adultos.

Esta esencialmente caracterizado el juego recreativo de mesa de que se trata por el hecho de estar constituido por una tabla en la que está representado un campo circular compuesto de dos círculos concéntricos de los cuales el menor es cinco o seis veces inferior al mayor y posee circunscritos, a él tangentes y entre sí, doce círculos pequeños distribuidos, en seis círculos blancos alternados con seis círculos coloreados de distinto color, conteniendo los círculos blancos en su superficie, respectivamente, un cuadrado representando la cara distinta de un dado convencional de juego, del uno al seis, y estando la corona circular del campo dividida radialmente en cinco zonas iguales de color distinto entre sí e igual color a uno de los colores que poseen los dichos círculos pequeños, aunque compaginados de forma que los colores de éstos no coinciden con iguales colores de aquellas, y cada una de dichas cinco zonas está, también radialmente, dividida en seis subzonas iguales, cada una de las cuales contiene representada en su extremidad más externa la cara distinta de un dado numerado de juego, del uno al seis.

El conjunto gráfico representado viene a simular una flor de la que el círculo interior central y los pequeños círculos a éste tangentes forman el caliz y corola de la misma y la corona circular representada son los pétalos.

Para el desarrollo del juego son precisos un cubilete y dos dados convencionales, uno de éstos numerado y el otro indicando en sus caras respectivamente un oolor de los

que colorean los pequeños círculos.

La descripción de un caso de ejecución práctica ha de dejar plenamente demostrado como está constituido el juego recreativo del modelo que se registra y por ello nos referiremos a continuación al que está representado a título de ejemplo en el dibujo adjunto, que no limita de manera alguna que en otros casos presente, dentro sus características, formas y proporciones distintas.

Como puede apreciarse perfectamente en el dibujo el juego comprende una tabla en la que hay un campo circular dividido en dos círculos concéntricos 1,2, de los cuales el central posee circunscritos doce pequeños círculos 3, seis de los cuales son blancos y están en orden alternados cada uno con uno de los otros seis, que están coloreados de distinto color, por ejemplo, verde, azul, rojo, gris, amarillo y negro, estando los círculos blancos provistos en su superficie de la representación de la cara de un dado numerado, del uno al seis. La corona circular 4 está dividida radialmente en cinco zonas 5,6,7,8 y 9, cada una de color igual al de uno de los pequeños círculos 3 pero desfasados los colores de éstos con relación a los de aquellas, por ejemplo, verde, azul, rojo, gris y amarillo, y cada una de estas zonas está dividida a su vez radialmente en seis subzonas iguales 10, cada una de las cuales tiene representada en su extremidad más externa la cara de un dado numerado, del uno al seis.

El juego se desarrolla usando un dado numerado y otro cuyas caras están coloreadas según los colores de los pequeños círculos coloreados, ambos dados de tipo convencional y su desarrollo es el siguiente:

Situados los jugadores alrededor de la mesa y en número indeterminado, se inicia el juego. Cada jugador está obli-

gado a realizar como mínimo dos apuestas, una sobre los pétalos y la otra sobre la parte central de la flor. Ninguna posición es exclusiva de un solo jugador. Sobre cualquiera de ellas puede coincidir las apuestas de dos o más participantes.

- 5 Listas las apuestas, el jugador que actúa como banquero, por medio de un cubilete procede a arrojar los dados sobre la parte central del campo y de acuerdo con lo que éstos señalan procede inmediatamente a pagar las apuestas ganadoras y a cobrarse las perdedoras determinándose previamente los premios de las apuestas por los lugares de las divisiones del campo en que se han realizado, variando estos premios según lo dispuesto en el reglamento.



## REIVINDICACIONES

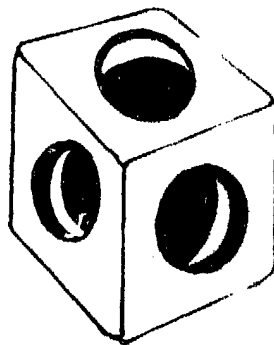
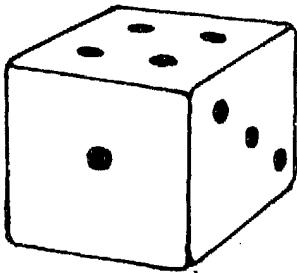
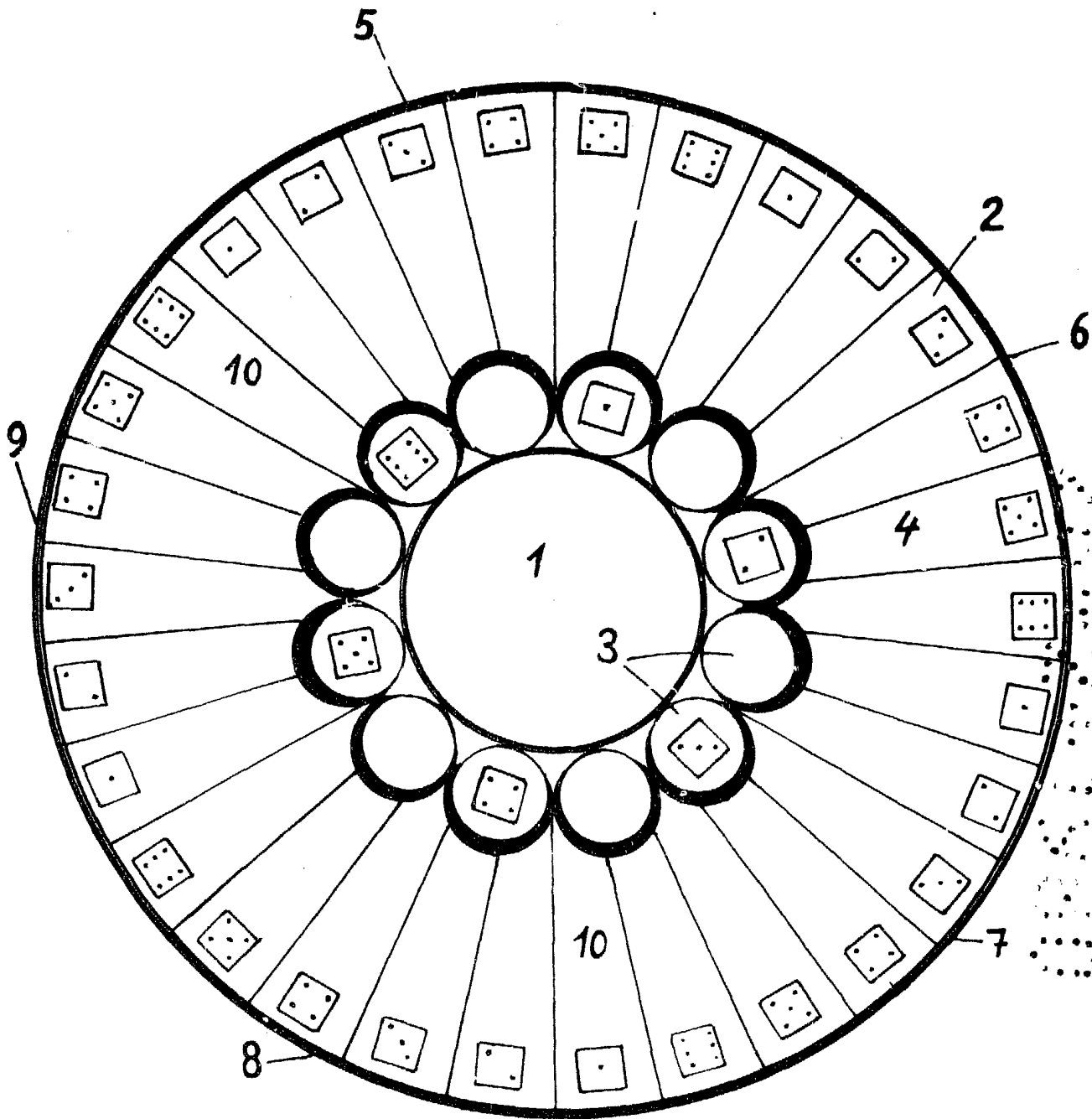
1.- Juego recreativo de mesa, esencialmente caracterizado por el hecho de estar constituido por una tabla en la que está representado un campo circular compuesto de dos círculos concéntricos de los cuales el menor posee circunscritos doce círculos pequeños distribuidos alternativamente en seis círculos blancos alternados con seis círculos coloreados de distinto color, conteniendo los círculos blancos representada una cara distinta de un dado numerado, del uno al seis, y estando la corona circular del campo dividida radialmente en cinco zonas iguales de color distinto entre sí e igual color a uno de los colores que poseen los dichos círculos pequeños aunque compaginados de forma que los colores de éstos no coinciden con iguales colores de aquellos, y cada una de dichas cinco zonas está también radialmente, dividida en seis subzonas iguales, en cada una de las cuales está representada la cara distinta de un dado numerado de juego, del uno al seis.

2.- "Juego recreativo de mesa".

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 6 de Febrero de 1980.





ESCALA VARIABLE  
6 FEB 1980