



ESPAÑA

(10) ES (11) NÚMERO (21) (22) FECHA DE PRESENTACION	249020 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION

MODELO DE UTILIDAD

176 JUN. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F1/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE SOBREMESA".

(71) SOLICITANTE (S)
ENRIQUE BORRÁS Y CIA., S.R.C.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Mataró (Barcelona) calle San Agustín, 35-43

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa de constitución sencilla, puesto que está compuesto por pocos elementos, pero resultando, sin embargo, muy entretenido para quienes lo practican.

5 El indicado juego se caracteriza, en líneas generales, por el hecho de estar constituido por un mazo de cartas que integra una pluralidad de grupos de naipes que representan una moneda y tienen asignados distintos valores, comprendiendo también dicho juego un avisador sonoro que permite a los
10 jugadores señalar distintas fases del juego.

Además se ha previsto la colaboración de un reducido número de cartas que tienen asignados unos valores mediante representaciones diversas que permiten variar la valoración de las otras cartas.

15 Y, finalmente, cabe señalar que el dispositivo sonoro está constituido por un timbre dotado de un pulsador.

Los dibujos adjuntos muestran tan sólo a título de ejemplo, no limitativo del alcance de la presente invención, un caso práctico de realización de un juego de sobremesa según las características descritas.
20

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva de un conjunto que muestra algunas de las cartas que integran el juego, las que representan los signos que permiten variar la valoración de aquéllas y el avisador; la figura
25 ra 2 es una vista en perspectiva del mazo que comprende todas las cartas representadas en la figura anterior.

Según la representación de los dibujos, que responden a una realización preferida, el juego objeto de la pre-

sente invención está constituido por un mazo -1- de cartas
 -2-, las cuales forman un determinado número de grupos de va-
 rias de estas unidades que tienen en común poseer el mismo
 signo valorativo, como pueden ser indicaciones de unos valo-
 res monetarios determinados, tales como, según se representa
 5 en el ejemplo que se describe, el dolar, la libra esterlina
 o el marco alemán, indicados por el signo -3-, lo cual es me-
 ramente enunciativo pues, como se comprende, pueden ser re-
 presentadas otras monedas que formarán otros tantos grupos.

10 Además de las descritas, el juego comprende otras
 cartas -4- que tienen representados unos signos convenciona-
 les que sirven para variar el valor de aquellas -2-, según se
 verá más adelante.

15 Completa el juego un timbre con pulsador -5- que es
 accionable por los jugadores para señalar ciertas fases del
 juego.

20 El juego se inicia repartiendo al azar entre los ju-
 gadores un determinado número de cartas -2-, entre las que
 están mezcladas las -4-, entre los jugadores participantes,
 cada uno de los cuales deberá comprobar cuantas tiene el mis-
 mo valor. Las sobrantes que no interesen serán ofrecidas al
 resto de los participantes, tan pronto se de la señal de em-
 pezar accionando el timbre -5- sin mostrar, claro está, el
 signo monetario que poseen, para ser cambiadas por otro núme-
 25 ro igual de cartas ofrecidas por otro jugador. Esta operación
 ha de realizarse del modo mas rápido posible como si se tra-
 tara de una operación de bolsa, continuando así hasta que un
 jugador logre reunir todas las cartas del mismo valor, en cu-

yo momento pulsará el timbre -5- para parar la partida y contabilizar los puntos ganados, asignados por una escala de valores predeterminada.

5 Las cartas -4- tienen asignados los signos de "más" y "menos" y podrán combinarse con las otras -2- que se tengan, de modo que el primero puede utilizarse a modo de comodín ya que se le puede otorgar el valor monetario que más le conven- ga al jugador que lo posea, mientras que el segundo puede significar una penalización para el participante que lo tenga 10 cuando la partida se acaba porque otro jugador ha completado un grupo de cartas del mismo valor.

Las reglas anteriormente descritas son un mero ejem- plo de como puede llevarse a cabo el juego de sobremesa obje- to de la invención, lo que quiere decir que el mismo queda a- 15 bierto a tantas posibilidades como normas que previamente pue- dan ser establecidas por los jugadores. En efecto, las pun- tuaciones pueden establecerse de acuerdo con valores asigna- dos a cada una de las cartas -2- o a los grupos que forman; puede prescindirse de la colaboración de las cartas -4- o bien 20 pueden disponerse de otras que signifiquen modificaciones de valores similares a las que han sido descritas más arriba.

Es de destacar la importancia que asume en el con- texto del juego, independientemente de las normas que se adop- ten para llevarlo a cabo, la concurrencia del timbre -5-, pues- 25 to que avisa cuando termina una fase del juego o termina la partida de un modo definitivo, pudiendo ser utilizado tanto por los jugadores o bien por un responsable delegado que ac- túa de modo de árbitro y sea él quien decida la corrección de

las jugadas, fases y término del juego.

Serán independientes del objeto de la presente invención los materiales empleados en los distintos elementos constitutivos del juego de sobremesa, así como las formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los mismos y, en consecuencia, todo cuanto no afecte a su esencialidad.

- . -



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

1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de comprender una pluralidad de cartas divididas en diversos grupos, cada uno de los cuales representa una moneda, cuyas cartas tienen distintos valores, quedando completado el juego con un avisador sonoro que permite señalar a los jugadores las distintas fases del juego.

2. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque además se ha previsto la colaboración de un reducido número de cartas con valores representativos diversos que permiten variar la valoración de las otras cartas.

3. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por que el avisador sonoro puede estar constituido por un timbre con pulsador.

4. Juego de sobremesa.

La presente memoria consta de seis hojas foliadas.

Barcelona, 26 de marzo de 1980

ENRIQUE BORRAS Y CIA., S.R.C.

p.a.



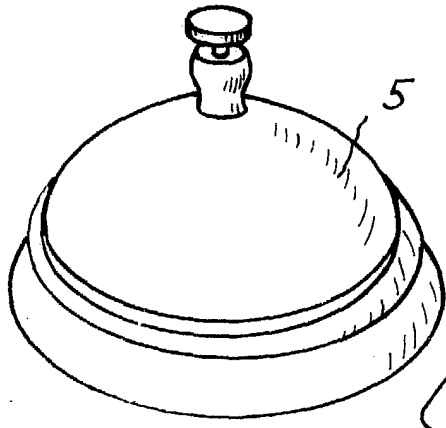


FIG. 1

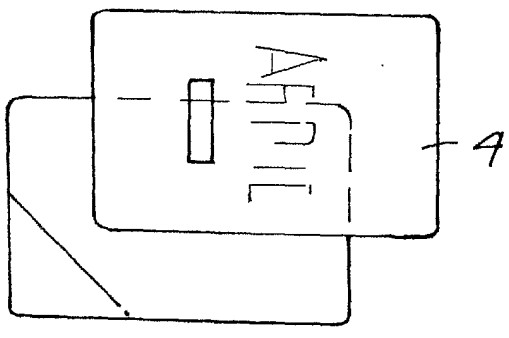
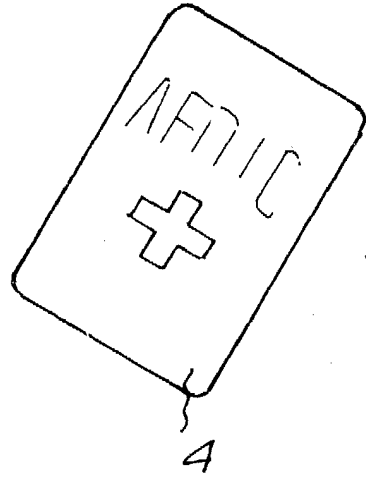
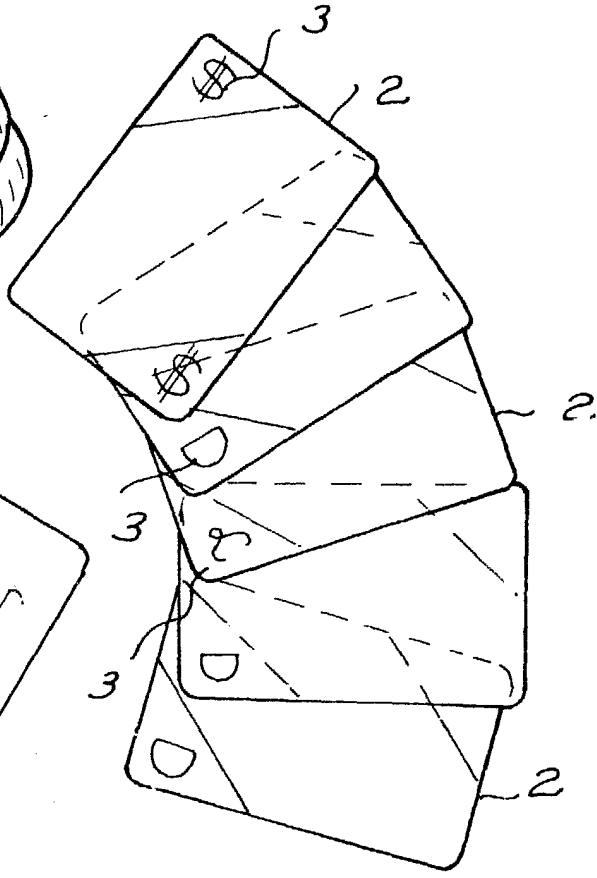
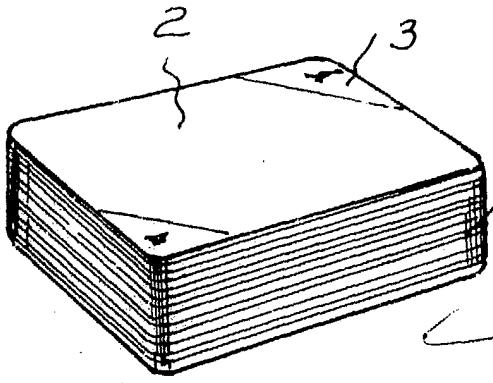


FIG. 2



Barcelona, 26 de marzo de 1980
P.A.

50261/1