



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
	251481	
	(21)	
	(22) FECHA DE PRESENTACION	
	18 JUN. 1980	

1-10-80

~~REVISADO~~

MODELO DE UTILIDAD

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

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

(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 que, mediante unos componentes muy simples, es posible obtener unas reglas de juego de gran interés.

Los juegos de sobremesa que establecen una competición entre los participantes tienen un especial atractivo, mucho más cuando en el juego interviene, por una parte, la suerte, lo que siempre le comunica una incertidumbre que lo hace más emocionante, y la propia decisión del jugador, que es estimulado por la influencia que tienen sus acciones libremente adoptadas, en el desarrollo de la partida.

Todo ello ha sido tenido en cuenta en el juego de sobremesa objeto del presente modelo de utilidad que, además, tiene una configuración sumamente original.

El juego comprende básicamente un tablero con casillas dispuestas en hileras que son recorridas paulatinamente por las fichas de los jugadores, agrupadas en un número apropiado y diferenciadas las de cada jugador respecto a las de los demás, cuyo recorrido está en función de las tiradas que se efectúan con cuatro dados, por lo menos. El juego comprende también un número reducido de fichas diferenciadas de todas las demás utilizables por todos los jugadores indistintamente, capaces de cubrir a cualquiera de las restantes.

Ventajosamente se ha previsto que las casillas del tablero estén configuradas mediante sendos embutidos, salientes o entrantes, que permiten el encaje de las fichas.

En un caso más concreto se ha previsto que las casillas estén formadas por embutidos hundidos, a excepción de las que constituyen el final del recorrido de cada hilera, que

forman un resalte saliente y escalonado.

Las fichas de los jugadores presenta a su vez una configuración hueca y complementaria que permite su encaje por superposición.

5 Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan solo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

10 En dicho dibujo la figura 1 es una vista en un cuarto de sección, que muestra el tablero con algunas fichas colocadas sobre el mismo y otras separadas; la figura 2 es una vista en planta del tablero; la figura 3 muestra un grupo de fichas y dados en perspectiva, y la figura 4 es una vista en perspectiva de una ficha distintiva.

15 El juego descrito consta de un tablero -1-, en el cual aparecen unas hileras de casillas -2- formadas por embutidos hundidos, a excepción de la última casilla -2a-, que forma un embutido escalonado y saliente.

20 El juego comprende unas fichas -3- con un relieve -3a-, formando un contorno escalonado, susceptible de encajar en las casillas -2- y -2a-.

El número de estas fichas es el mismo para cada jugador, y las de un mismo jugador se diferencian cromáticamente respecto a las de los restantes.

20 Existen, además, tres fichas diferenciadas -4-, que comprenden una base troncopiramidal -5- y un resalte -6- a modo de asidero.

Estas fichas -4- son huecas y encajables en las ca-

sillas -2- y -2a-.

Las fichas -3- también son huecas, para su encaje por superposición, gracias al escalonado -3a-. Las fichas -4- también pueden encajar sobre las fichas -3- (figura 1).

5 Las casillas -2a- están dotadas, ventajosamente, de un número identificador -2b-.

Las reglas del juego se basan en las tiradas de unos dados -7-, concretamente cuatro, que completan los componentes que intervienen en el juego.

10 Cada jugador realiza una tirada, como mínimo, con los dados -7- y debe escoger la puntuación de dos dados emparejados, sumando las parejas escogidas, cuya suma indicará las columnas de casillas -2- que escoge el jugador, siendo el número identificador -2b- que aparece en las casillas -2a- el que ha de coincidir con el valor de los dados escogidos. En las 15 filas escogidas el jugador sitúa una ficha identificadora -4-.

Opcionalmente el mismo jugador sigue tirando y escogiendo las casillas en las que desea realizar la jugada; por el mismo procedimiento de emparejado señalado. Cuando coincida en una tirada una fila de casillas ya escogida, el jugador 20 podrá avanzar la ficha distintiva -4- colocada. En el momento en que cesa la tirada, el jugador substituye las fichas -4- por las fichas -3- que ha escogido para representarle.

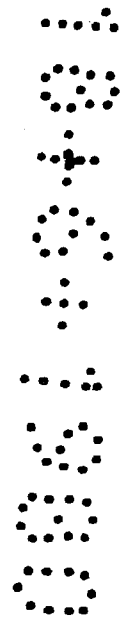
El objetivo consiste en ganar una fila, para lo cual 25 la ficha del jugador debe alcanzar la última casilla -2a-.

Las reglas descritas son enunciativas y muy suscin-  
tas, habiéndose previsto la posibilidad de superponer las fi-  
chas encajándolas (figura 1), para situaciones especiales, y

otros condicionamientos que dan aliciente y variación al juego, y que no se detallan por entender que no son el objeto esencial del modelo.

5 Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales empleados en la configuración de los distintos componentes del juego, formas y dimensiones de los mismos y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a la 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 que consta de un tablero con casillas dispuestas en hileras identificables por medio de referencias apropiadas, cuyas casillas son recorridas por las fichas de los jugadores, agrupadas en número apropiado y diferenciadas las de cada jugador respecto a las de los restantes, cuyo recorrido está en función de los valores emparejados de cuatro dados que forman parte del juego, que comprende, además, unas fichas diferenciadas de las demás, utilizables por todos los jugadores para señalar provisionalmente las posiciones que adoptan en las hileras de casillas.

2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que, en una realización más concreta, las casillas están configuradas por embutidos, en tanto que las fichas encajan en los mismos.

3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que las casillas de las hileras son hundidas, a excepción de la última que es saliente y tiene la identificación numérica.

4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que las fichas presentan configuraciones huecas complementarias para permitir su superposición.

5. Juego de sobremesa.

Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de

la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial y que comprenden en conjunto siete hojas foliadas, escritas a máquina por una solaa de sus caras.

Barcelona, 18 de junio de 1980

ENRIQUE BORRÁS Y CIA., S.R.C.-

p.a.



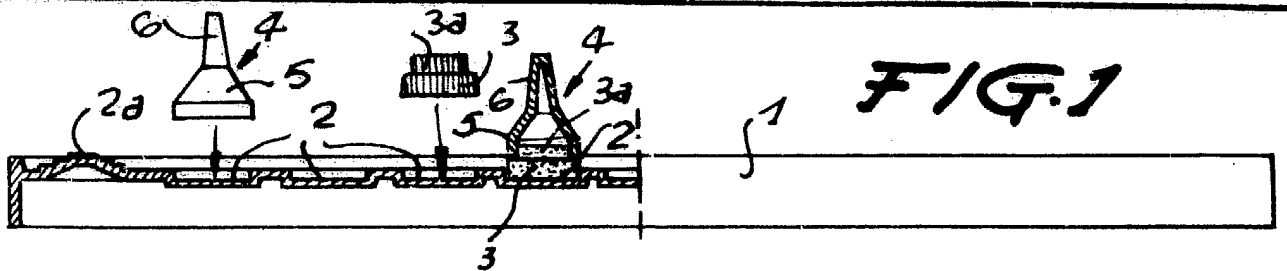


FIG. 1

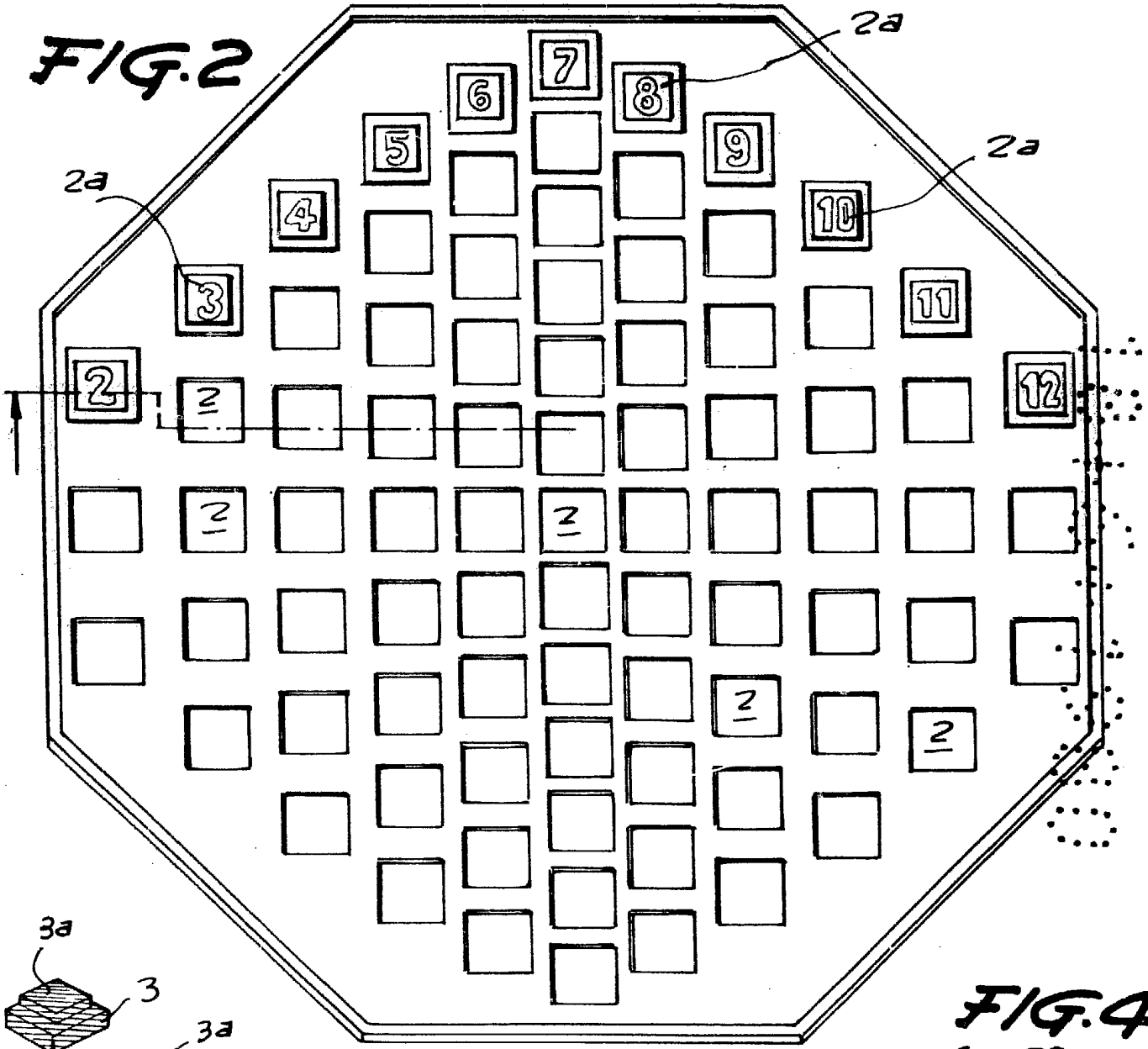


FIG. 2

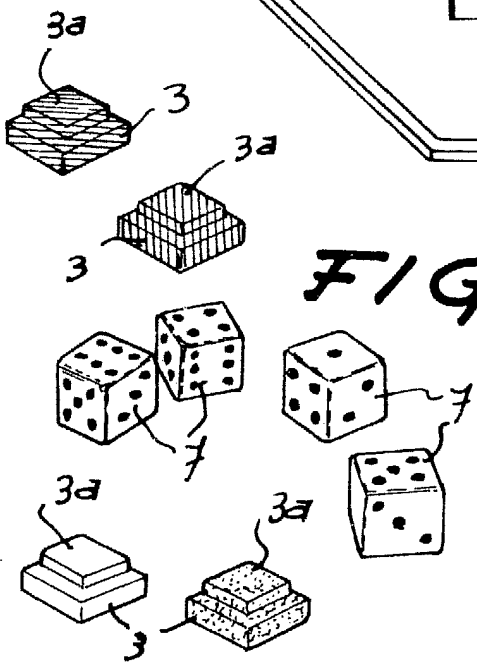


FIG. 3

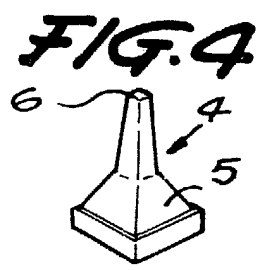


FIG. 4

Barcelona, 18 de junio de 1980  
p.a.

30470/1