



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 255213	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION	

MODELO DE UTILIDAD 16 SET. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63H 3/00
--------------------------	-----------------------------------------------

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE SOBREMESA

(71) SOLICITANTE (S)
Dña. ANA MARIA TUTZO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Virgen del Carmen, 135-2º B - MAHON (MENORCA)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego y más especialmente a un bingo, cuyas fichas representan jugadores de dos equipos de futbol que se enfrentan teóricamente en dicho juego.

5 El juego de la invención se puede denominar "el bingo del mundial", ya que como a continuación se indicará, entran en dicho juego una serie de equipos de futbol que pueden ser en número igual al número de equipos que forman parte en un mundial de futbol.

10 Este juego resulta altamente interesante tanto para los niños como para las personas mayores en general, ya que se fundamenta en una serie de doce cartones diferentes, cada uno de los cuales presenta 22 espacios válidos correspondientes a las casillas que pueden ocupar los 22 jugadores de dos equipos enfrentados.

15 El juego se complementa con un bombo de accionamiento manual, en el interior del cual van dispuestas dos tipos de bolas, un grupo de 24 bolas amarillas que representan cada una a un equipo de los 24 del mundial, y otro grupo de 11 bolas de color rojo que representan los 11 jugadores de cada equipo. El bombo tiene dos canales de salida, uno para las bolas amarillas y el otro para las bolas rojas.

20 Las fichas, preferentemente, presentan una figura con una letra y un número. La letra indica el país y el número el puesto del jugador del equipo, así, por ejemplo, E<sub>1</sub> indica que el equipo es España y que el jugador es el portero. Esta representación de la ficha coincide con la representación del espacio o casilla correspondiente del cartón de juego.

25 El juego puede establecerse de dos formas; una, cada jugador utiliza un cartón que representa, como ya

se ha indicado dos equipos, el primer jugador que complete el cartón es el ganador, y la otra forma, utilizar un cartón entre dos jugadores, de forma, que una vez se haya elegido equipo, el primero que complete su equipo es el ganador. Por este último procedimiento puede establecerse una liga similar a la que se establece durante un mundial de futbol, por grupos hasta llegar a la gran final, la cual se tendría que producir entre dos jugadores finalistas, cada uno de los cuales jugaría con su cartón y vencería el que primero completase su equipo sin tener en cuenta el otro equipo que aparece en el cartón, el cual ya fue eliminado previamente.

La forma de las fichas y su naturaleza no son limitativas de la invención, sin embargo si que cumplirán las condiciones de ser fácilmente manejables y que su constitución resulte decorativa para el juego.

De igual forma, los colores de los dos grupos de bolas no tienen que ser los que se han indicado anteriormente, pueden ser los que en un momento determinado interesen y que venga bien en el colorido del conjunto de juego. Lo mismo ocurre para los cartones.

En cuanto al bombo, tampoco es necesario que su funcionamiento y constitución sean muy sofisticadas ya que hay que tener en cuenta que lo principal es que cumpla su función para el juego.

Para un mayor entendimiento de la invención, a continuación se refiere un ejemplo práctico de realización de la invención, siendo dicho ejemplo meramente enunciativo y en ningún caso limitativo de la misma, todo ello con respecto a los dibujos adjuntos, en los que:

La figura 1 muestra una vista en alzado

de uno de los cartones de juego.

La figura 2 muestra una vista en alzado seccionado del bombo utilizado en el juego.

La figura 3 muestra una vista en alzado de una de las fichas utilizadas también en el juego.

Con respecto a las figuras, se representa un cartón 1 de forma rectangular que muestra una cuadrícula 2 en la que aparecen recuadros 3 que se encuentran repartidos regular o irregularmente por el cartón. El resto de los recuadros o casillas son las utilizadas en el juego y se encuentran localizadas de manera que forman un grupo de once en la primera mitad del cartón cuyas casillas 4 representan a un equipo, mientras que el resto de las casillas 5 que también son once representan el otro equipo.

El juego dispone de un bombo 6 dotado de una pared interior 7 que define dos departamentos 8 y 9, en los que van dispuestas respectivamente bolas diferentes 10 y 11 que emergen por salidas 12 y 13; cuyas bolas 12 representan la denominación de cada uno de los equipos, mientras que las bolas 13 representan los jugadores del equipo.

Por último, el juego incorpora unas fichas 14 esquematizadas de manera en, al menos, una de sus caras, de la misma forma que la casilla sobre la que se dispone la ficha.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Juego de sobremesa, caracterizado porque se constituye de una serie de porciones rectangulares cuadrículadas por, al menos, una de sus caras, de forma que cada porción rectangular presenta cuadrículas similares, regular o irregularmente repartidas, hasta la mitad de dicha porción rectangular, mientras que la otra mitad de la porción presenta una disposición de cuadrículas similares entre sí y diferentes a las de la primera mitad; asimismo, el juego comprende unas porciones o fichas que se colocan en las cuadrículas correspondientes de una u otra de las mitades de la porción rectangular, y en la cuadrícula correspondiente de una de estas dos mitades, en función de dos clases de bolas dispuestas en dos receptáculos independientes de un bombo que son extraídas a través de dos salidas diferentes.

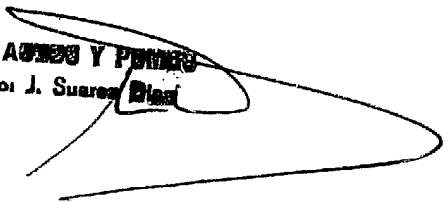
2.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque las dos clases de bolas que salen del bombo presentan entre sí; colores, leyendas o números que las diferencian.

3.- Juego de sobremesa, todo ello tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

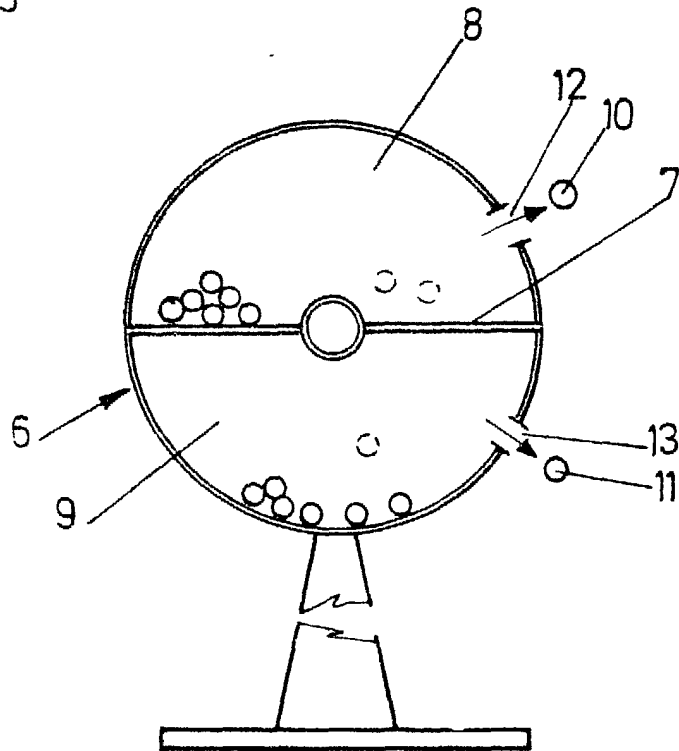
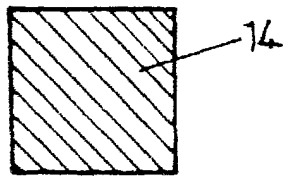
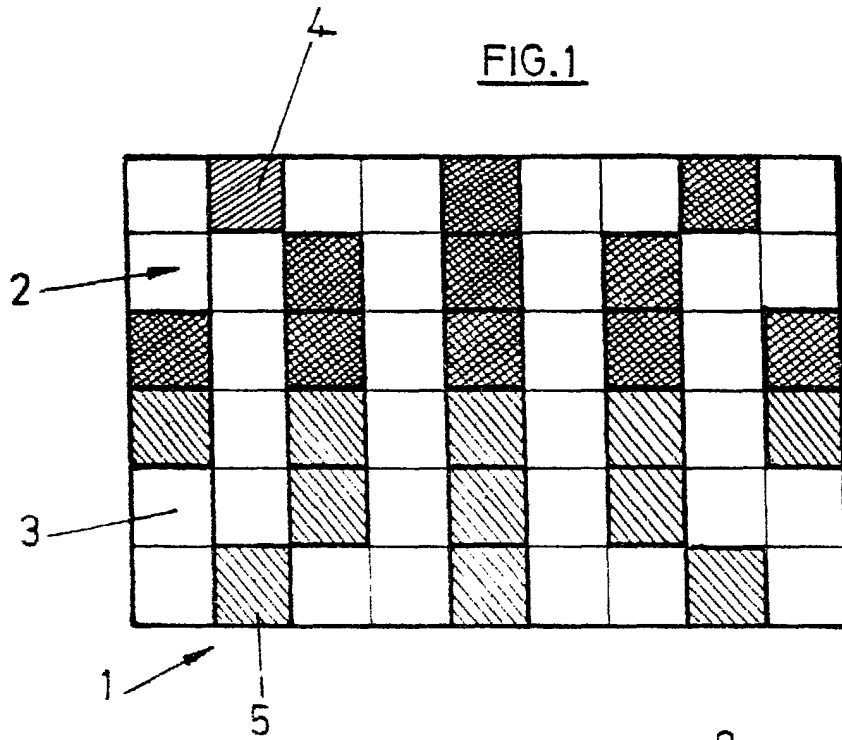
Esta Memoria consta de cinco hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 14 ABR. 1961  
Dña. ANA MARIA TUTZO

A. M. GÓMEZ AGUDO Y PÉREZ  
a. n. Firmado: J. Suarez Díaz



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



ESCALA VARIABLE

9 4 APR 2001

J. M. MONTEZ AGUDO Y PARRA

Inventor J. Suarez