



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 255530	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	16 MAYO 1981	

MODELO DE UTILIDAD 16 MAYO 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	48 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO DE SOBREMESA.

71 SOLICITANTE (ES)

PBF, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Mataró (Barcelona), Calle San Agustín, 47

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa dotado de un especial interés, puesto que, además de la suerte que puede influir en el desarrollo del mismo, también incide la imaginación y las dotes deductivas de los jugadores.

5 Se conocen juegos basados en la composición de letras, palabras o números, en los que interviene el ingenio, pero tales juegos utilizan dados, cubiletes y tableros, como medios para llevar a cabo las partidas.

10 En el juego de sobremesa objeto de la invención intervienen medios totalmente nuevos y que aportan un interés especial en el desarrollo del mismo.

15 El juego en cuestión se caracteriza por el hecho de que comprende una regleta para cada jugador susceptible de alojar una banda de papel sobre la que pueden realizarse inscripciones o signos por parte de cada jugador, cuya regleta
20 dispone de tapas obturadoras que permitan ocultar total o parcialmente las inscripciones realizadas en la banda de papel, completándose el juego con unos componentes portadores de instrucciones para los jugadores, cuyos componentes se eligen por turno y al azar por los participantes en el juego.

Más concretamente se ha previsto que cada una de las tapas de la regleta dispone de una valoración que viene determinada por las reglas del juego.

25 Se ha previsto que la regleta tenga una configuración a modo de pupitre, con un alojamiento a modo de cajetín para contener la banda de papel, en tanto que las tapas están situadas en hilera cerrando todas ellas en conjunto el cajetín y pudiendo abrirse unas con independencia de las otras para mos-

trar fracciones de la banda colocada en el cajetín.

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

En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en perspectiva de la regleta, con la banda de papel separada y una de las tapas abierta, apareciendo un grupo de tarjetas con instrucciones separadas de una cubeta contenedora; y la figura 2 es una vista en sección transversal del cajetín o regleta con la tapa abierta.

El juego descrito consta en el dibujo de un cajetín -1- alargado, a modo de regleta o pupitre, dotado de una multitud de tapas -2- articuladas en -3- y con un resorte formado por la propia articulación, que tiende a mantener estable la posición abierta o cerrada de la tapa respectiva.

Cada una de las tapas es accionable independientemente de las demás, y presenta en el borde opuesto al de la articulación -3-, una pestaña saliente -4- que facilita su apertura.

El dorso de las tapas -2- presenta una cifra o valoración -5-.

Con la regleta va emparejada una banda de papel -6- dividida en una hilera de casillas -7- en las que pueden realizarse signos convencionales, por ejemplo, letras -8-. Cada casilla -7- coincide en posición con una tapa -2-.

El juego se completa con un grupo de tarjetas -9- que presentan instrucciones diversas, cuyas tarjetas se colocan en una cubeta -10- al alcance de los jugadores.

El juego se realiza del modo siguiente: cada jugador dispone de un cajetín o regleta -1- en el que debe colocar una banda de papel -7- con una palabra de forma que cada letra -8- que compone la palabra ocupa una casilla -7- siendo opcional dejar casillas libres al principio o final de la palabra, ocupadas por rayitas -8a-.

La palabra escrita por cada jugador debe ser ignorada por los demás.

Al iniciar el juego, el jugador que tiene el turno de la jugada debe escoger una carta o tarjeta -9- que dará unas instrucciones para todos los jugadores y éstos deberán atender. Por otra parte, el jugador con el turno debe intentar adivinar letra por letra la palabra de los jugadores contrarios que, cuando son aludidos directamente en demanda de una letra, deberán abrir la tapa -2- correspondiente a la casilla donde figure. Si no tienen la letra pedida por el contrario, no levantarán la tapa.

Cada tapa abierta confiere una puntuación que se adjudicará al jugador que adivina las letras.

El objetivo de los jugadores es adivinar las letras de los demás y, en definitiva la palabra. Cuantas más letras adivinadas más puntuación.

Las reglas descritas lo han sido muy suscintamente, puesto que el objeto de la invención no son las reglas del juego, que pueden varias, sino los componentes y el papel que tienen designado en el juego.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la realización de los distintos com-

ponentes, formas y dimensiones de los mismos y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -



REIVINDICACIONES

1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de que comprende una pluralidad de cajetines, tantos como jugadores, en los que puede alojarse una banda laminar sobre la que pueden realizarse inscripciones diversas, cuya banda es ocultable en el cajetín a la vista de los demás jugadores, mediante una pluralidad de tapas, cada una de las cuales actúa con independencia de las demás, cuyas tapas, en conjunto, pueden dejar al descubierto o totalmente oculta la banda con las inscripciones.

2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que cada cajetín tiene una configuración a modo de pupitre, al que están articuladas una sucesión de tapas que presentan medios de posicionado bies- table, para mantener las tapas abiertas o cerradas a voluntad.

3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que las bandas laminares receptoras de las inscripciones están dotadas de unas casillas cuya posición coincide con la de las tapas del cajetín.

4. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que comprende unos componentes portadores de instrucciones para los jugadores cuyos componentes son escogidos al azar por los mismos cuando les toca el turno establecido.

5. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que las tapas del cajetín presentan puntuaciones diversas.

6. Juego de sobremesa.

La presente memoria descriptiva consta de siete hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 28 de enero de 1981

PBP, S.A.

p.a.

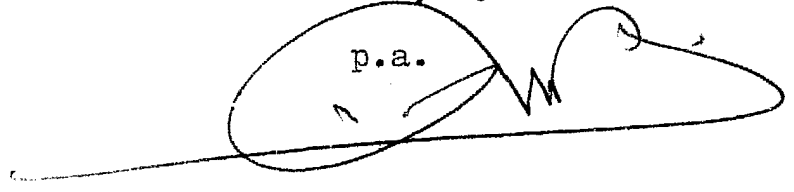
A large, stylized handwritten signature or scribble that overlaps the text 'p.a.' and extends across the page.A vertical column of ten groups of dots, arranged in a pattern that resembles a barcode or a series of small graphical elements.

FIG. 1

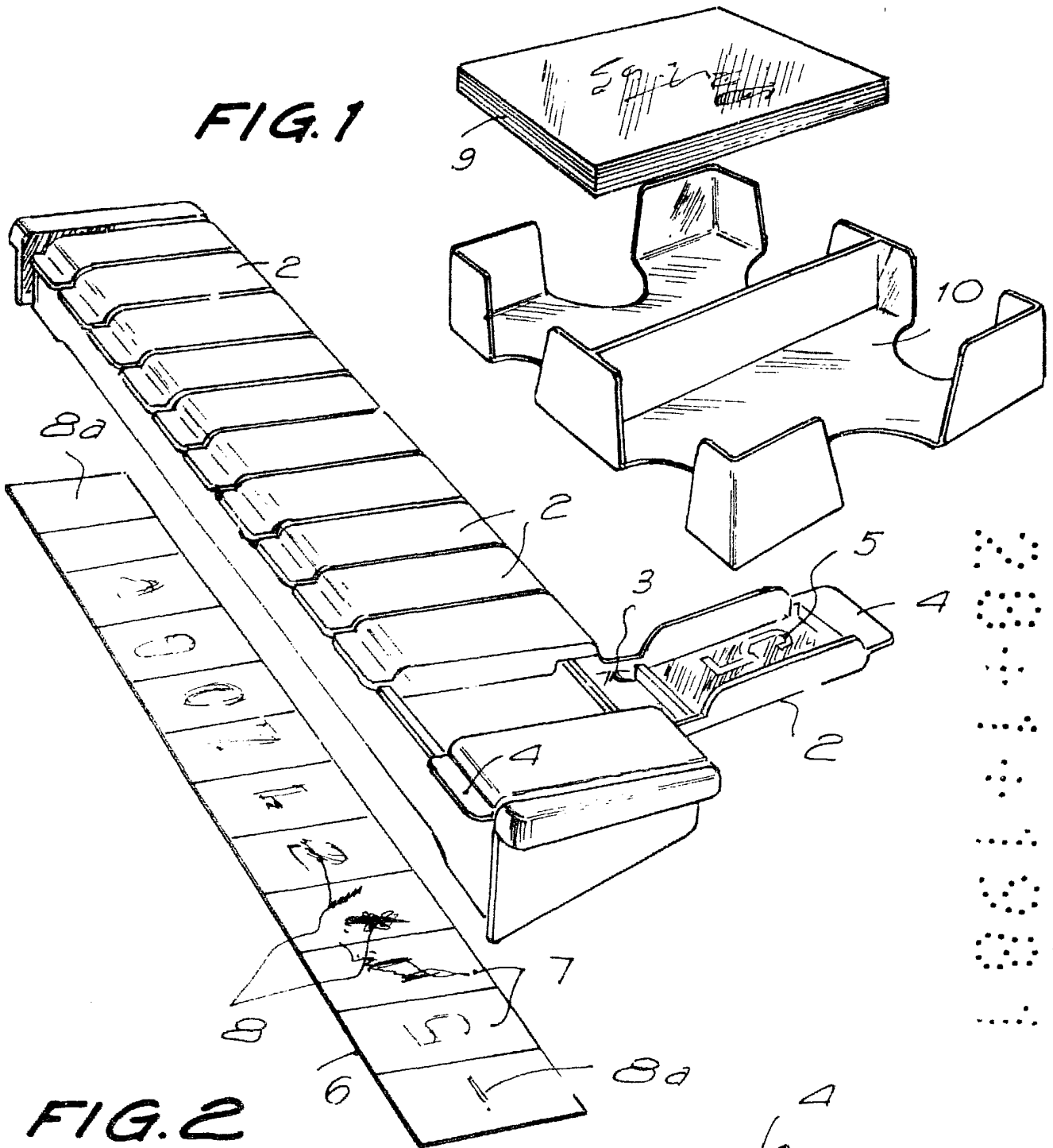
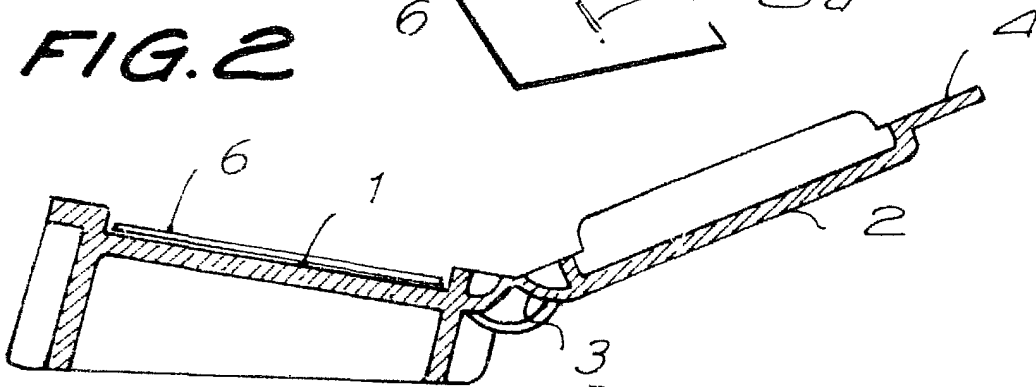


FIG. 2



Barcelona, 28 de enero de 1981
p.a.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'J. P. P.', is written below the typed text.

30875/1