



ESPAÑA

(19) ES	(17) NUMERO 257341	(18) Y
(22)	FECHA DE PRESENTACION 12 MAR. 1981	

16 JUL. 1981

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES: (31) NUMERO	(32) MICROFILMADO MICROFICHAS	(33) AÑO
----------------------------------	---	----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL B63 F3/00
--------------------------	--

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"	
---	--

(71) SOLICITANTE (S) D ^a Luisa SANTIGOSA Serra	
--	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE BARCELONA - Balmes, 222, 2 ^a 2 ^a	
---	--

(72) INVENTOR (ES)	
--------------------	--

(73) TITULAR (ES)	
-------------------	--

(74) REPRESENTANTE D. Alfonso Durán Olivella	
---	--

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sobremesa del tipo en que las fichas y demás elementos utilizados deben colocarse sobre un tablero, sobre el que se efectúan las correspondientes jugadas, que se caracteriza por las ventajas que aporta respecto a otros juegos.

El objeto de este Modelo es un juego previsto de medios para retener en los lugares adecuados las fichas y demás elementos de manera que, aunque el tablero se halle expuesto a vibraciones y movimientos de cierta intensidad, las fichas permanezcan en sus lugares y pueda practicarse normalmente el juego.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de sobremesa, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 muestra el componente principal del juego, es decir, el tablero sobre el cual se dispondrán las fichas, visto en perspectiva y en posición de cerrado, definiendo una caja de alojamiento para todos los componentes, mientras que la figura 2 muestra el propio tablero-caja en posición de abierto.

La figura 3 muestra el tablero extendido en posición de juego, así como los componentes utilizados por los jugadores para mantener las fichas en disposición de ser

utilizadas.

La figura 4 muestra en detalle ampliado la estructura externa de las caras operativas del tablero de juego y los alojamientos definidos para las fichas utilizadas en el mismo.

5.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

El tablero de juego está definido por dos mitades -1- y -2- de forma rectangular, articuladas y definiendo una caja aplanada con medios de apertura -3- y -4-, en forma, por ejemplo, de pestañas desplazadas una respecto a otra, mientras que las caras exteriores, que en la posición operativa del juego constituirán previamente extendidas y puestas una a continuación de otra, según la figura 3, el tablero de juego, presentan una pluralidad de nervios -5-, definiendo unos espacios -6- de forma geométrica regular, por ejemplo, triangular como en el caso de los dibujos, cuadrada u otra.

10.

15.

Las fichas -7- presentan forma correspondiente a los espacios antedichos y dimensiones levemente inferiores, de suerte que puedan alojarse en los espacios definidos. Cada una de las fichas presentará en por lo menos una de sus caras unos salientes -8- junto a los vértices, constituyendo cifras en relieve, cuya conjugación formará parte precisamente de la práctica del juego.

20.

25.

Para mantener las fichas en posición preparada para su utilización, se emplea ventajosamente unos elementos -9- en forma de reglas, con unos rebordes -10- y unos nervios

longitudinales que definen espacios acanalados en los que se alojan las fichas, según la figura 3, de suerte que cada jugador tendrá las piezas -7- con sus caras funcionales puestas frente a él, con posibilidad de observar las cifras

5. -8-, que quedarán prácticamente ocultas para los otros jugadores.

Una bolsa -11- permitirá reunir las fichas cuando no se utilizan, evitando su extravío.

10. El cierre de la caja definida por las dos mitades del tablero se facilita, en una versión preferente, mediante unos imanes dispuestos en los bloques -12-, situados en correspondencia en la parte interna de la caja.

15. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.



N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

5. 1.- Juego de sobremesa, del tipo constituido por un tablero plegable formando una caja de alojamiento para las fichas y otros componentes, caracterizado esencialmente porque las caras externas de las dos semicajas cuya extensión definirá el tablero de juego presentan unos nervios que definen múltiples casillas de formas y dimensiones equivalentes, destinadas a recibir y alojar, durante la práctica del juego, las fichas utilizadas en el mismo.

15. 2.- Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por comprender unos componentes de soporte temporal en forma de reglas provistas de rebordes en sus lados mayores y de nervios longitudinales para definir, junto con aquellos rebordes, unos espacios acanalados destinados al alojamiento de las fichas en posición adecuada para su utilización, sin ser afectada su posición de espera por vibraciones de dichos soportes.

20. Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

3.- "JUEGO DE SOBREMESA".

25. Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 12 MAR. 1981

F.A. de D^a Luisa SANTIQUESA Serra

ALFONSO DURAN

P.P.

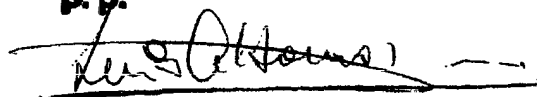


FIG. 1

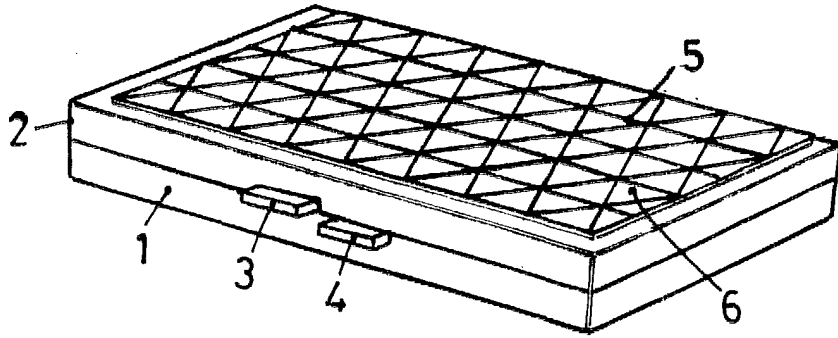


FIG. 2

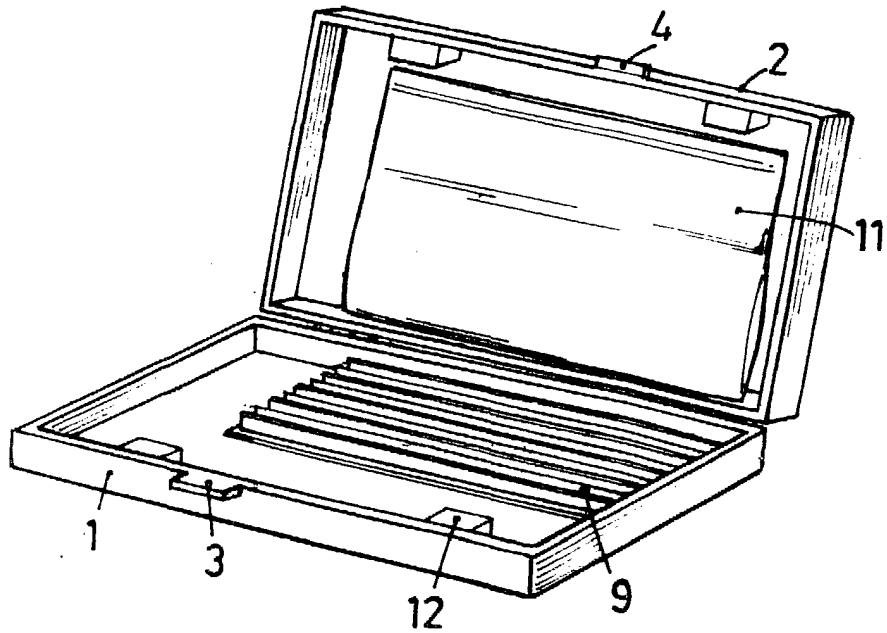


FIG. 3

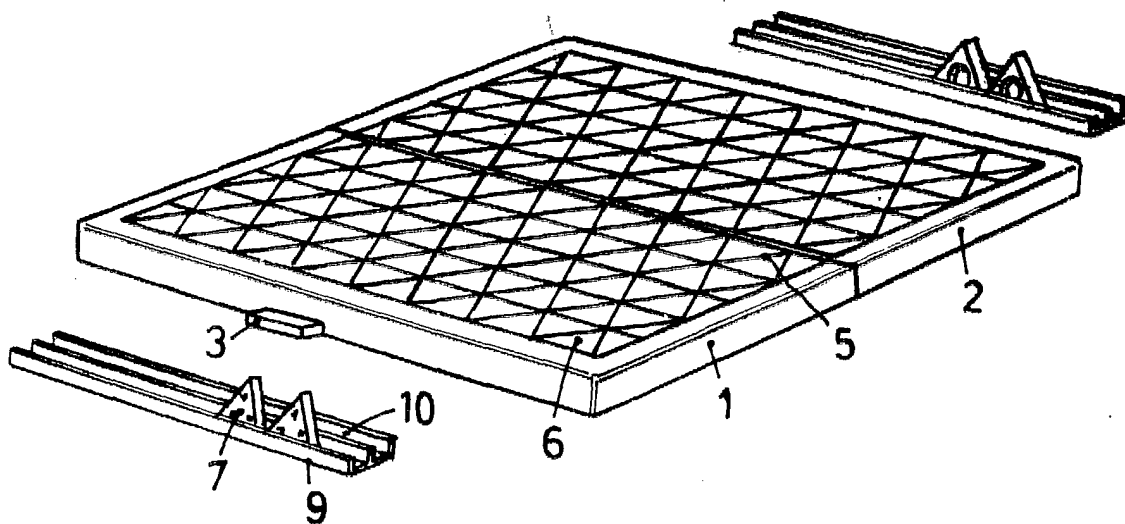
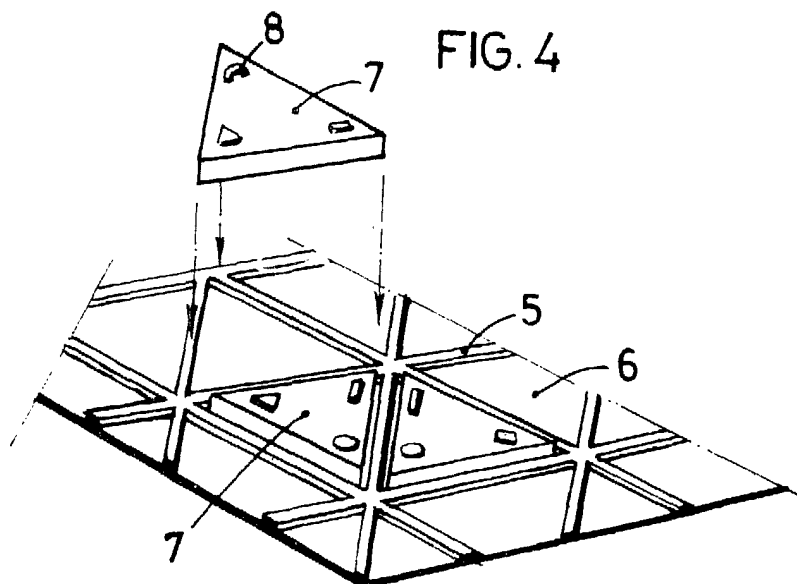


FIG. 4



BARCELONA, 12 MAR. 1981
P.A.
ALFONSO DURÁN
p. p.

Fdo.: Luis A. Durán Moya