



ESPAÑA

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 259980	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 11 AGO. 1981	

MODELO DE UTILIDAD

10 FEB. 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	C. Cl. A63F3/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
" Juego de salón "

(71) SOLICITANTE (S)
Doña María Cristina SELLES BELTRI (nac. española)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
IBI (Alicante) Capitán Huidobro, 28, A-C

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
Don Carlos Roeb Ungeheuer

1 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de sa-
lón, con el que se constituye una pirámide de bolas colocando
estas bolas sobre un tablero dispuesto al efecto, el cual es-
tá provisto de alveolos en forma de casquete esférico, cuyos
5 centros están situados en la intersección de dos haces de -
rectas paralelas equidistantes perpendiculares entre sí, de
tal forma que la distancia entre los mismos sea uniforme y
tal que, las dimensiones del casquete permitan el perfecto -
asentamiento de la bola correspondiente. Estas bolas se colo-
can por capas sucesivas, apoyando la primera capa de las mis-
10 mas en los alveolos en forma de casquete esférico a los que
ya nos hemos referido, y que están practicados en el tablero;
las siguientes, apoyando en los huecos que dejan entre sí ca-
da cuatro bolas, con lo que, evidentemente, cada capa, según
15 se eleva, disminuirá de superficie formando una pirámide.
Esta pirámide se realiza entre cuatro jugadores, cada uno de
los cuales utiliza bolas de color diferente para identificar
sus jugadas. Es de señalar, de pasada, que el número mínimo
de jugadores que pueden realizar este juego, es de dos, pu-
diéndose utilizar, consiguientemente, por dos, tres o cuatro
20 jugadores. Existen unas reglas del juego por las que cada ju-
gador consigue diversos tanteos al realizar filas completas
de bolas con su propio color. Las normas de dicho tanteo pue-
den ser, por ejemplo.:

- 25 - Que una línea de tres bolas valga tres puntos, de cuatro bo-
las valga cuatro puntos.
- Que estas líneas puedan ser paralelas a los lados de la pi-
rámide o diagonales.

1 - Que una misma bola puede pertenecer simultáneamente a dos líneas o más que se corten, etc.

5 Una vez llena cada capa de bolas, se cuentan los puntos obtenidos en esta etapa y se marcan. Para marcar el tanteo es necesario disponer de una regleta de marcado numerada en unidades y decenas, al lado de cada una de cuyas numeraciones hay un casquete esférico de menor tamaño apto para mantener una bola de color diferente a las anteriores y de menor tamaño. Empleando dos bolas cada jugador marcará decenas y unidades respectivamente.

10 Después de haber contado los puntos de cada capa de bolas, los jugadores comienzan la formación de una segunda capa de la pirámide, y al completarla contarán cada uno sus puntos obtenidos de esta nueva etapa del juego. Estos puntos, sumados a los obtenidos hasta ese momento, se materializan sobre la regleta de marcado colocando las bolas negras de decenas y de unidades en el lugar que ahora les corresponde.

20 El desarrollo del juego no se interrumpe entre cada capa: Cuando un jugador ha colocado la última bola de una capa, el jugador situado a su izquierda coloca la primera de la capa siguiente y la partida se termina cuando la última bola se coloca en el vértice de la pirámide.

25 El total de puntos de cada jugador se obtiene cuando se termina la partida, sumando los puntos que han ido acumulando en cada capa a los correspondientes a las líneas formadas sobre las pendientes de la pirámide por bolas de su color. Los puntos obtenidos por las líneas de las pendientes de la pirámide por cada jugador, se suman a los precedentemente obtenidos,

1
5
10
15
20
25
30

y se considera ganador al jugador que totaliza más puntos. Completan el tablero de juego unas pequeñas cazoletas redondas practicadas en el mismo para contener las bolas de menor tamaño para marcado de puntos y otras mayores y de forma alargada para las bolas de cada color, correspondientes a cada jugador. Cada cavidad alargada está ubicada detrás de la regleta de marcado y es de suficiente tamaño para dar cabida a un número de bolas que, como cifra orientativa, es de treinta y una para cada color.

También como cifra orientativa se señala que el cuadrado interior base de la pirámide consta de 36 alveolos, de los cuales se utilizan solo 25, eliminando las dos filas exteriores cuando son solamente dos los jugadores que entran en juego. Concretaremos las características del juego de salón que se reivindica, con referencia a las adjuntas figuras, que corresponden únicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, las cuales se presentan a título de ejemplo de realización con el fin indicado, ya que las dimensiones y materiales con que se fabriquen las distintas piezas, serán en cada caso las que se estimen más convenientes para la aplicación concreta de que se trate, sin que tales variaciones, así como las que puedan hacerse en detalles de presentación, afecten a la esencialidad reivindicada, por lo que los juegos de salón que se fabriquen de acuerdo con la idea general reseñada y cualquier de esas modificaciones, no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

En la fig. 1 se muestra el tablero de juego.

1 La fig. 2 presenta una regleta de marcado, situando la ubicación de los distintos tanteos y considerablemente aumentado con respecto a la escala de la fig. 1.

Las figs. 3, 4 y 5 son secciones por A-A, B-B y C-C dadas respectivamente a la fig. 1.

5 Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre las mismas designan las partes y detalles del juego representado, que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del mismo es como sigue:

10 El tablero representado en la fig. 1 contiene una colección de treinta y seis alveolos 4, en este caso, en los que se colocarán bolas de diferentes colores, que para fijar ideas se reparten de la siguiente forma, treinta y una bolas rojas, treinta y una bolas azules, treinta y una bolas verdes y treinta y una bolas amarillas, así como ocho bolas negras más pequeñas para el marcado de los puntos, obtenidos a cada etapa.

15 Una pirámide completa constará de treinta y seis bolas en el primer piso, veinticinco en el segundo, dieciseis en el tercero, nueve en el cuarto, cuatro en el quinto y una en el sexto, consumiendo un total de noventa y una bolas, con lo cual si juegan solo tres jugadores podrán completar la pirámide sobrando dos bolas y para formar una pirámide completa, en el caso de dos jugadores, habrá que prescindir de los alveolos de dos de los costados contiguos, como hemos indicado anteriormente.

25 El tablero además de los alveolos 4 a que nos hemos referido, lleva unas regletas de marcado, 3, 3', 3" y 3"', con unidades de uno a diez y con decenas de diez a noventa respectivamente,

1 estando situadas enfrente de cada marca unos pequeños alveo-
los para depositar unas bolas de color diferente y de menor
tamaño a las utilizadas para la formación de la pirámide. El
tablero 1 en el que va situado cuanto antecede, dispone tam-
5 bién de unos alojamientos en forma de casquete esférico 7 en
donde se almacenan las bolas de marcado antes de ser utili-
zadas, así como unas pequeñas bandejas 2 hendidas en el mis-
mo tablero donde se tienen las bolas de diferentes colores
correspondientes a cada jugador, de formación de la pirámide.
10 Se amplian las tiras marcadas con diferentes cifras, en la
fig. 2, correspondiente esta línea 8 aumentada a cualquiera
de las 3, 3', 3", 3'''. En esta línea se observa que en un -
costado van las cifras 5' correspondientes a las decenas des-
de el diez hasta el noventa y las cifras 6' correspondientes
15 a las unidades del uno al nueve, respectivamente.

Para marcar cada jugador las decenas y unidades que totalizan
los puntos que ha obtenido, se deposita en los alveolos 5 o 6
respectivamente una bolas negras tomadas de su depósito 7 con
tíquo.

20 Las figs. 3, 4 y 5, ilustran con claridad la constitución del
tablero, mostrando las hendiduras que presentan según los cor-
tes que se hayan realizado en el mismo.

El presente modelo de utilidad recaerá sobre las siguientes
reivindicaciones.

25

30

REIVINDICACIONES

=====

1.- Juego de salón, caracterizado porque está constituido por un tablero, en cuya parte central lleva dispuestos formando cuadrado, una colección de casquetes esféricos, de dimensiones tales que asienten en los mismos perfectamente bolas de al máximo cuatro colores diferentes, de tal forma que después de colocar una capa entera de bolas sea factible el apoyo sobre la misma de una segunda capa de menor número de bolas aprovechando los huecos que se constituyen entre cada cuatro bolas, y así sucesivamente hasta formar una pirámide con una bola en el vértice, disponiéndose de número suficiente de bolas de cada color diferente, para su colocación de forma voluntaria y aleatoria, completando el tablero sendas regletas de marcado provistas de cifras, llevando dichas regletas al lado de cada cifra la correspondiente cazoletita, que puede dar cabida a una bola de diferente color a las anteriores y de menores dimensiones, completando el tablero cuatro depósitos para las bolas pequeñas de marcado y cuatro bandejas hendidas en la superficie del tablero, para contener bolas de cada color diferente.

2.- " Juego de salón "


1
5
10
15
20
25
30

1 Según se describe y reivindica en la presente memoria des-
criptiva y se ilustra en los planos anexos; constando la me-
meria de 7 hojas de texto, foliadas y escritas a máquina por
una sola de sus caras.

Madrid, a **11 AGO. 1981**

5

10

CARLOS ROEB
P. P.

Fdo.: Alfonso Sánchez

15

20

25

30

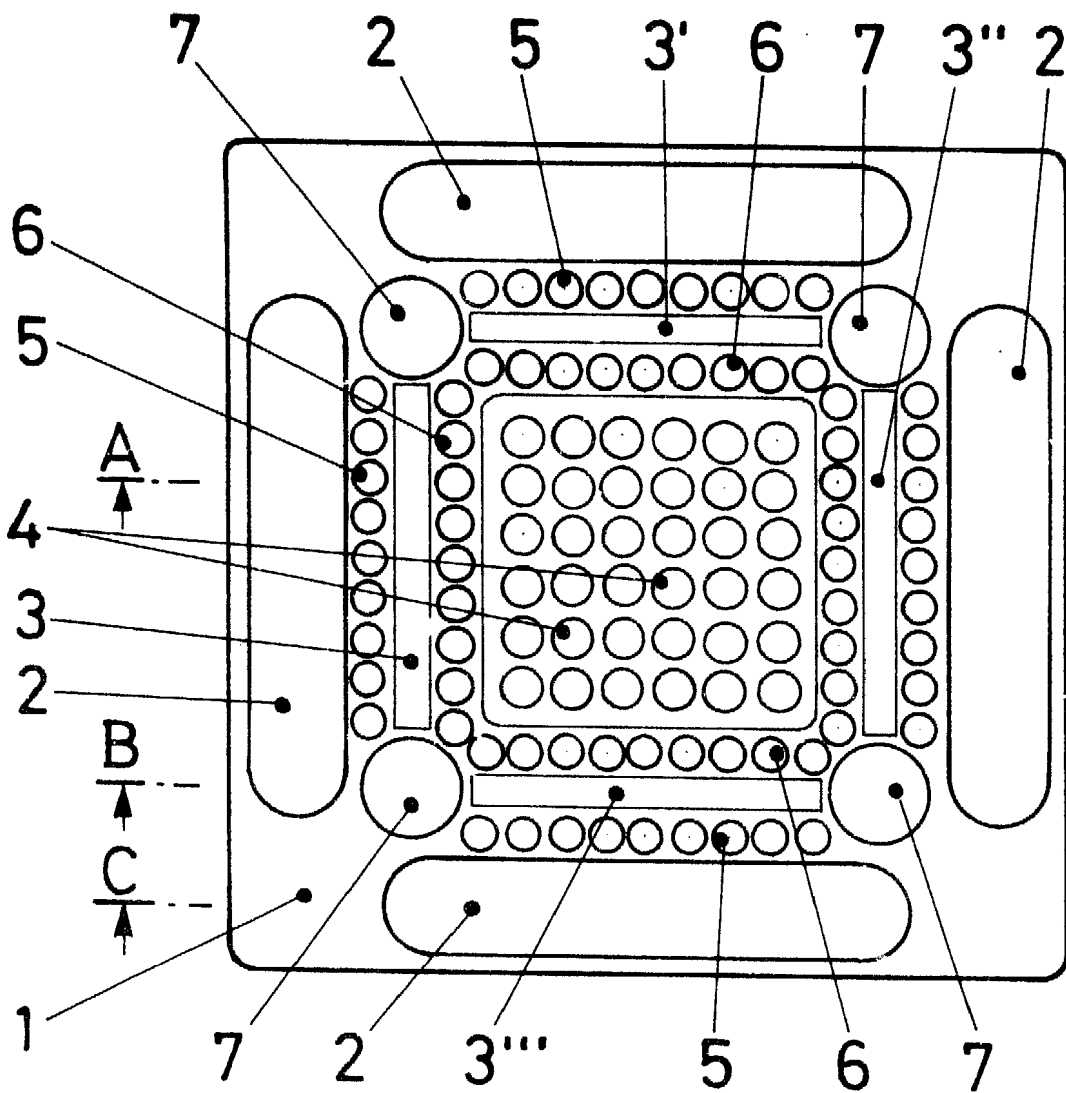


Fig. 1

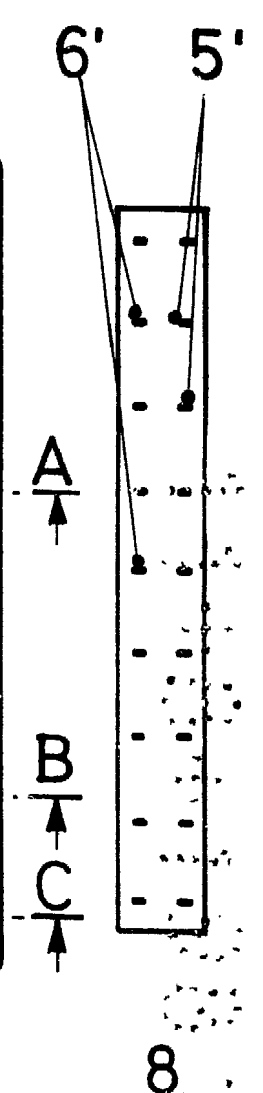


Fig. 2

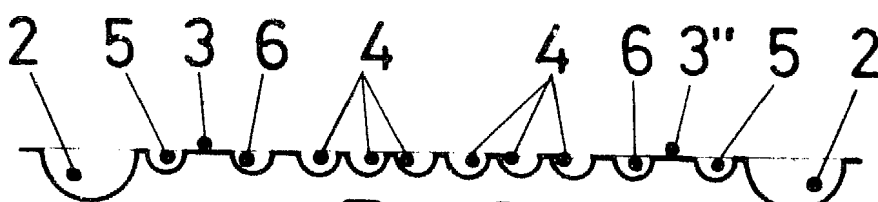


Fig. 3

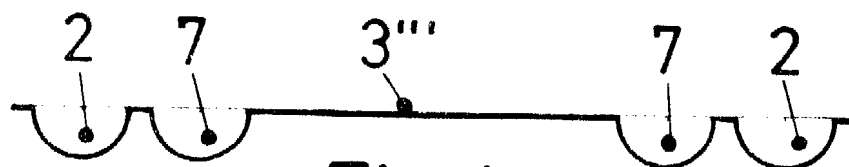


Fig. 4

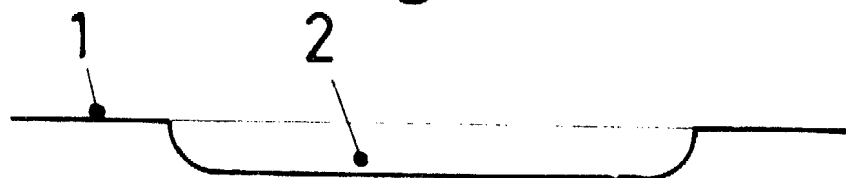


Fig. 5

ESCALA VARIABLE

CARLOS ROEB
P.P.