



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	26 1 0 7 7	
	22	FECHA DE PRESENTACION	

1 NOV. 1982

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/02

54 TITULO DE LA INVENCION
" JUEGO DE SOBREMESA "

71 SOLICITANTE (S)
D. JUAN ARPA ESCUDE.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MADRID.- Plz. Ciudad de Viena, 6

72 INVENTOR (ES)
El solicitante.

73 TITULAR (ES)
El solicitante.

74 REPRESENTANTE
JOSE PONS TORRES.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, consiste como su título indica, en un " JUEGO DE SOBREMESA ", totalmente desconocido tanto en España como en el extranjero, que presenta notables ventajas sobre cuantos juegos del mismo tipo pueden encontrarse hoy en día en el mercado, ventajas que pueden concentrarse en los siguientes puntos:

1.- Es de gran sencillez, pues solo son necesarios un tablero o cartulina y fichas de matiz para jugar.

2.- El resultado depende esencialmente de la habilidad de cada jugador y del cálculo de posibilidades que este realice.

3.- Puede jugarse entre dos o más personas.

4.- Para su realización pueden emplearse tableros perforados, equipos magnéticos o simple superposición sobre una tarjeta.

5.- A causa de su sencillez puede obtenerse industrialmente a un coste muy reducido.

En la hoja única de planos que se acompaña se muestra con suficiente detalle una de las posibles realizaciones prácticas del juego que se preconiza, a título de mero ejemplo y por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

El modelo está constituido esencialmente por un tablero plano y dos o más grupos de fichas siendo cada

grupo de distinto matiz o forma que los demás.

En el tablero existen una serie de círculos dispuestos simétricamente sobre seis circunferencias concéntricas. Sobre cada una de las circunferencias se encuentran 16 círculos equidistantes. Existen líneas de unión entre los 16 círculos de cada circunferencia y también líneas de otro matiz que unen cada círculo con los situados inmediatamente a su derecha y a su izquierda sobre las dos circunferencias más próximas a las que el pertenece. La circunferencia más interior tiene sus círculos sombreados o rayados (1), para distinguirlos de los restantes círculos. Las referidas líneas de unión entre los círculos marcan los posibles caminos por los que cada jugador puede ir desplazando sus fichas.

En la zona interior de la circunferencia de menor diámetro existe otra circunferencia que no tiene círculos dispuestos sobre ella (2) y en la zona exterior a la circunferencia de mayor diámetro (3) pueden disponerse alegorías propagandísticas. Como puede verse en la alegoría, los 16 círculos de cada circunferencia están dispuestos sobre 16 radios equidistantes comunes a todas las circunferencias.

Este Modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto que estas no

alteren su fundamento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en España por veinte años son los siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

1o) JUEGO DE SOBREMESA, caracterizado por consistir en un tablero plano sobre el que estan dispuestos una serie de pequeños círculos cuyos centros se encuentran situados sobre seis circunferencias concéntricas, existiendo dieciseis círculos sobre cada circunferencia y estando los dieciseis círculos espaciados regularmente sobre su circunferencia.

2o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicación anterior, caracterizado porque cada círculo está unido mediante líneas a los dos más próximos a el sobre su misma circunferencia existiendo además otras líneas diferentes de las anteriores que lo unen a los cuatro círculos más próximos a el (situados dos en cada una de las circunferencias más próximas a la suya).

3o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los dieciseis círculos situados sobre la circunferencia exterior son de matiz distinto a los demás.

4o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicaciones

anteriores, caracterizado porque existe una zona circular interior a la circunferencia de diametro menor.

80 5o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por incluir varios juegos de fichas susceptibles de ser colocadas sobre los círculos, siendo distintas las fichas de cada juego.

85 6o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las fichas pueden sujetarse al tablero por medios magnéticos o por simple posicionamiento.

90 7o) JUEGO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la posibilidad de incluir alegorias o textos propagandísticos en la zona situada entre el borde del tablero y la circunferencia de diametro mayor.

8o) JUEGO DE SOBREMESA.

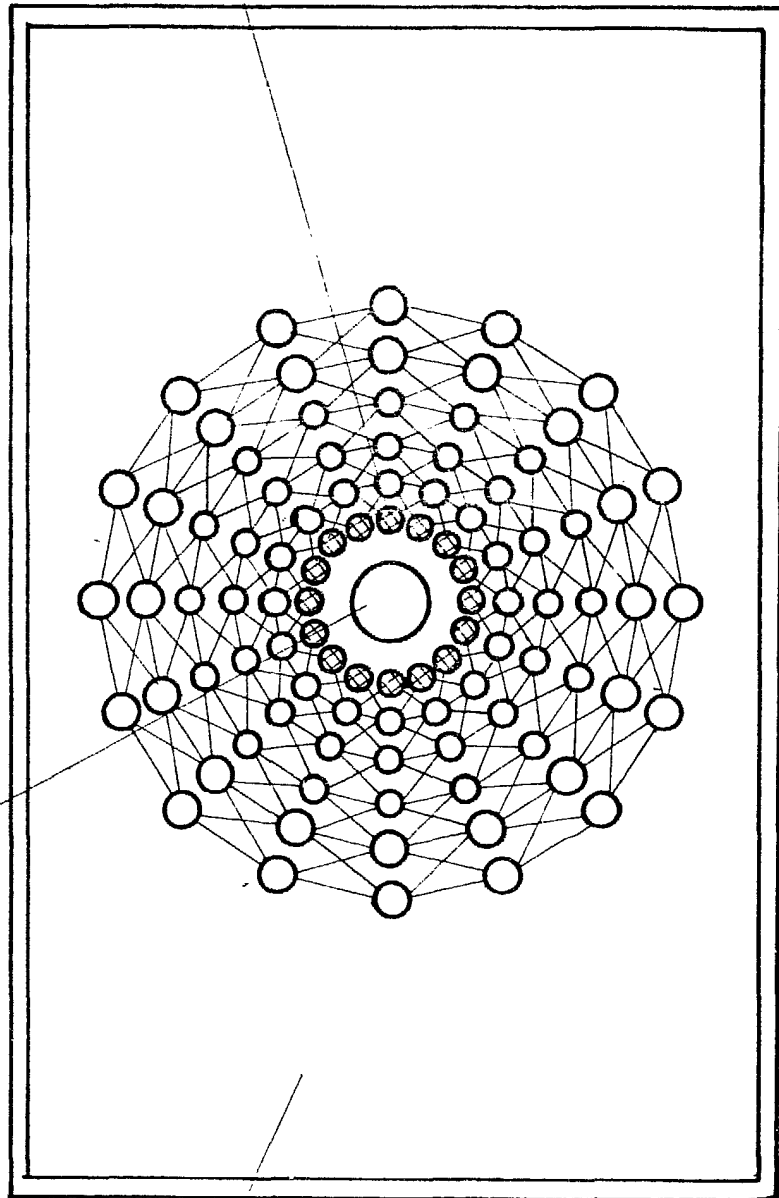
Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

95 Consta la presente memoria descriptiva de cuatro páginas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 28 de Octubre de 1.981

EL AGENTE OFICIAL.-

~~JOSE FONS TORRES~~



2

3

ESCALA
VARIABLE

