



ESPAÑA

10 ES 11 21 22	NUMERO 261.491	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 28 octubre 1981	

MODELO DE UTILIDAD

DIC. 1982

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/02
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO DE SOBREMESA
---

71 SOLICITANTE (S) D. Enrique VALBUENA JUNQUERAS
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE BARCELONA, C. Nàpols, 4t. 2ª
---

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

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

74 REPRESENTANTE D. Ignacio PONTI GRAU
---

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa sumamente entretenido, el cual esté basado en un doble foco de interés. Por una parte el atractivo que supone la realización de operaciones financieras, con adquisición de determinados bienes, y por otra en el atractivo que ejerce todo lo relacionado con el deporte del fútbol.

No cabe duda que el deporte del fútbol y todo el mundo financiero que lo rodea, han tomado un extraordinario auge en nuestro país. El coste de las localidades cada día es mayor, a veces oscila en función de la categoría del club propietario del terreno y de la de su visitante. Los servicios inherentes al estadio son múltiples y sus intereses comerciales substancia-  
sos.

Todo ello ha sido tenido en cuenta a la hora de idear el presente juego de sobremesa, como factores para acrecentar el interés de los participantes en el juego sin descartar, por supuesto, la suerte, que también tiene su influencia en el desarrollo del juego y puede suponer un cambio radical de la situación en un momento dado.

El juego de sobremesa en cuestión es del tipo que comprende un tablero en el que aparecen representadas casillas que han de ser recorridas por los jugadores participantes, mediante tiradas sucesivas de los dados, y utilizando fichas representativas de tipo convencional. Este juego se caracteriza esencialmente por el hecho de que las casillas están agrupadas, representando cada grupo un club de fútbol, con los colores y escudo de este equipo. Dichas casillas tienen unas inscripciones de tipo valorativo y en función de las mismas los jugadores que

caigan en ellas habrán de realizar un pago a los propietarios que previamente las hayan comprado. Además de las casillas agrupadas que representan a los clubs, hay otras representando los servicios inherentes a un campo de fútbol, y también una casilla de castigo correspondiente al banquillo de los suplentes. Aparecen otras casillas de la suerte que, en función de las reglas del juego, supondrán un beneficio o una desventaja para el jugador que caiga en ellas.

El juego está formado también por unas figuras representativas de los asientos y otras de las cubiertas de tribuna, que son utilizadas por los jugadores como objeto de valor que se adquiere mediante compra y que habrá de rendirle beneficios a lo largo del juego.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña unos dibujos en los que, tan solo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del juego de sobremesa.

En dichos dibujos la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego, y separado del mismo diversas piezas, fichas y componentes que intervienen en el juego; la figura 2 es una vista en perspectiva a mayor escala de un fragmento del tablero con unas piezas separadas del mismo; la figura 3 es una vista similar a la anterior pero con las piezas situadas sobre las casillas; y la figura 4 es un detalle de una de las fichas de los jugadores situada sobre el tablero.

El juego descrito consta en los dibujos de un tablero -1- en cuyo centro aparece representado un campo de juego de fútbol -2-, y a su alrededor una pluralidad de casillas -3-

siguiendo un orden correlativo a partir de una casilla -4- de salida.

5 Una gran mayoría de casillas -3- se hallan agrupadas en número de dos o tres, y presentan reproducidos en una franja superior -5- los colores y escudo de un club de fútbol. Estas casillas, además del nombre del club que representan, llevan una valoración determinada, que varía según la categoría del club.

10 Intercaladas con estas casillas aparecen otras casillas -6- que representan distintos servicios inherentes al campo de juego, como pueden ser los de aparcamiento, alquiler de almohadillas, servicio de bar, y otros.

15 Hay otras casillas -7- de castigo, por ejemplo representando un banquillo de suplentes y un árbitro en actitud de enseñar una tarjeta.

20 Puede haber también casillas -8- de premio, y casillas -9- de suerte, señaladas con un interrogante, que están combinadas con unas pilas -10- de tarjetas, las cuales contienen instrucciones a seguir por los jugadores, que pueden significar un beneficio o un perjuicio.

El juego comprende una tarjeta -11- para cada casilla -3- representando a los clubs, y para cada casilla -6-, representando los servicios del campo, en las cuales hay inscripciones relativas a la valoración de las tarjetas o títulos.

25 Forman parte del juego unas figuras -12- que representan sillas o asientos de las graderías y unas figuras -13- que representan tribunas cubiertas.

Cada jugador dispone de una ficha -14- que puede es-

tar representada por un balón y finalmente, completan el juego unos dados -15-.

El juego consiste esquemáticamente en que los jugadores pueden adquirir los títulos representados por las tarjetas -11-, cuando su ficha -14- va a parar a una casilla -3- representativa de un determinado club. También pueden adquirir los títulos que les confieren la propiedad de los servicios cuando la ficha va a parar a las casillas -6-.

Por el mero hecho de poseer un título, el jugador propietario cobrará de los que caigan en su propiedad, una cantidad estipulada en el título.

Si el jugador posee el grupo de títulos de un club tiene derecho a adquirir sillas -12- y cubiertas -13- a los valores establecidos, lo cual incrementa la tasa que deberán pagar los jugadores que caigan en dichas casillas.

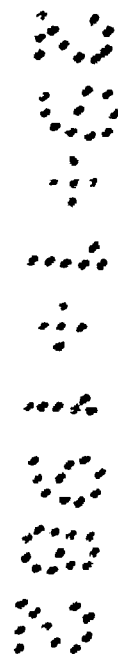
El juego está incentivado, además por la posibilidad de que los jugadores sean castigados con una expulsión, suponiendo unas tiradas sin jugar o una multa. También puede variar la situación de un jugador si al caer en una casilla -9- de la suerte, le corresponde una tarjeta -10- favorable o desfavorable a sus intereses.

Así pues, con el juego en cuestión se trasladan al tablero los aspectos económicos y financieros de los clubs de fútbol que, dada la extraordinaria popularidad de este deporte entusiasman a sus participantes.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la fabricación de los distintos componentes del juego formas y dimensiones de los mismos y cuantos

detalles accesorios, así como dibujos que aparecen en el table-  
ro y tarjetas, que puedan presentarse siempre y cuando no afec-  
ten a su esencialidad.

- . -



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

1. Juego de sobremesa, del tipo que comprende un table-  
 ro en el que aparecen representadas unas casillas que han de ser  
 recorridas por las fichas de los jugadores participantes, carac-  
 terizado esencialmente por el hecho de que las casillas, están  
 5 reunidas por grupos, representando cada grupo a un club de fút-  
 bol, y dotadas de inscripciones de tipo valorativo, existien-  
 do otras casillas situadas a lo largo del recorrido que repre-  
 sentan los servicios inherentes a un campo de fútbol, así como  
 una casilla de castigo que representa el banquillo de los su-  
 10 plentes, comprendiendo el juego unas figuras representativas  
 de los asientos y de las cubiertas de tribuna y grupos de tar-  
 jetas con instrucciones para los jugadores cuyas fichas van a  
 parar a determinadas casillas.

2. Juego de sobremesa.

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

Barcelona, a 28 de octubre de 1981

Enrique VALBUENA JUNQUERAS

p.a. **I. PONTI**

P. P.

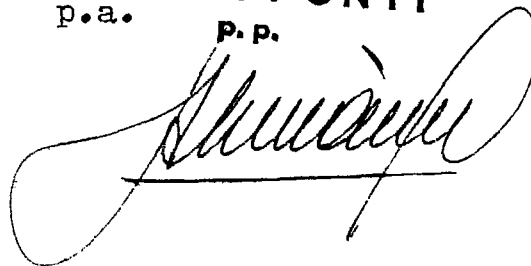
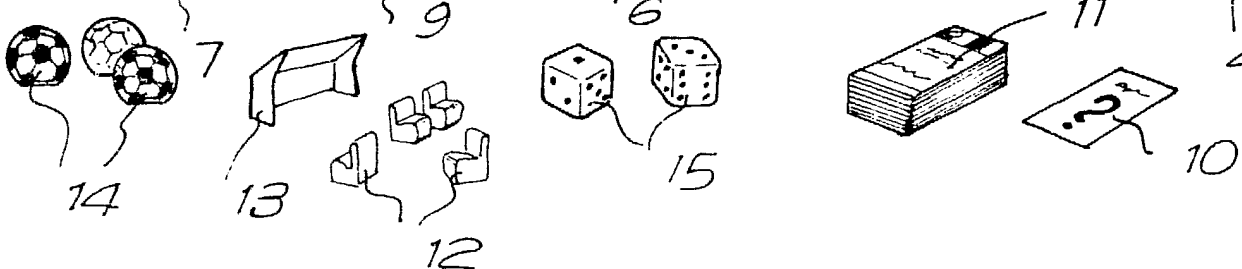
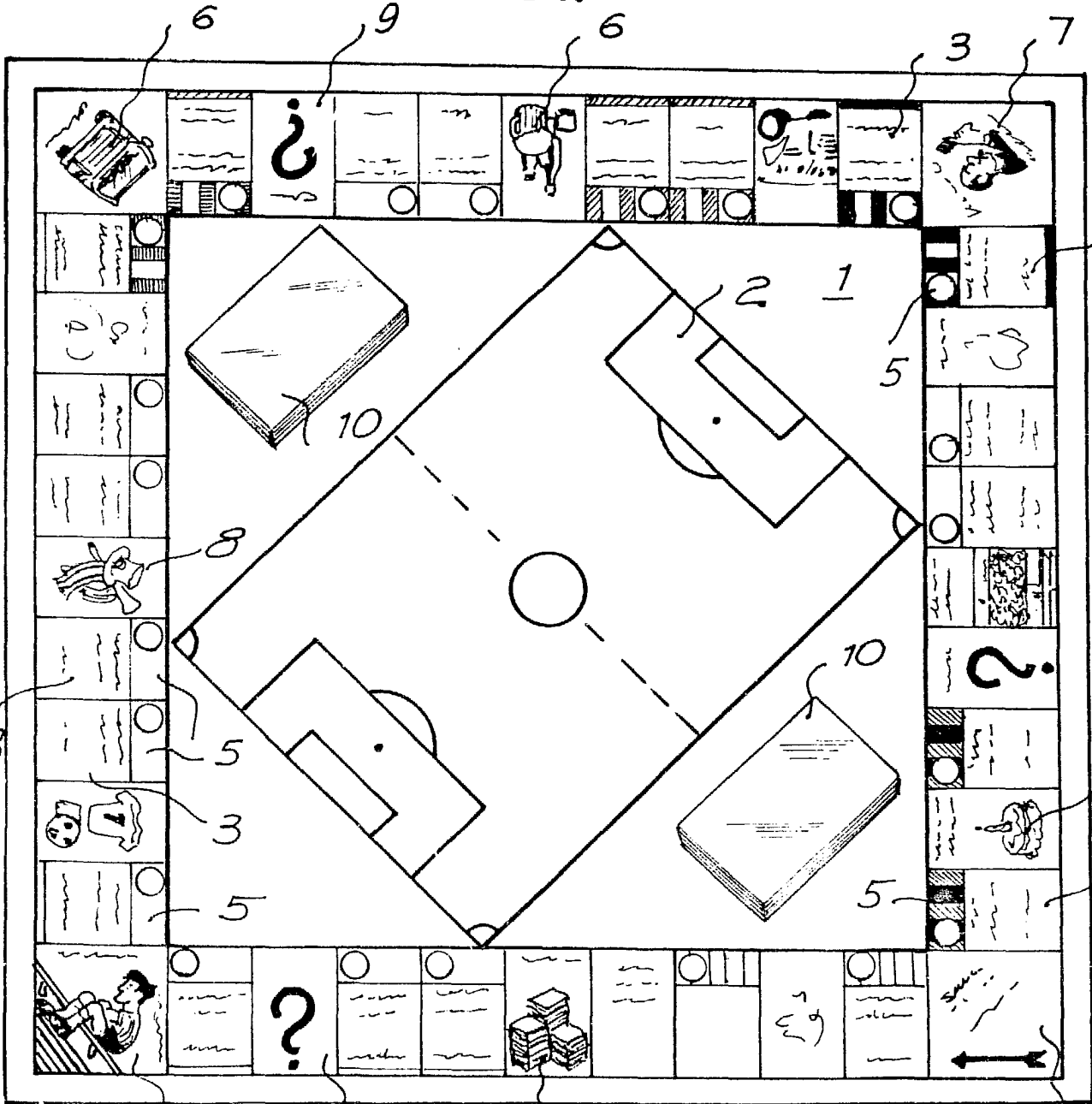


FIG.1

31551/2



Barcelona, a 23 de octubre de 1961

I. PONTI

P.P.

31551/2

FIG. 2

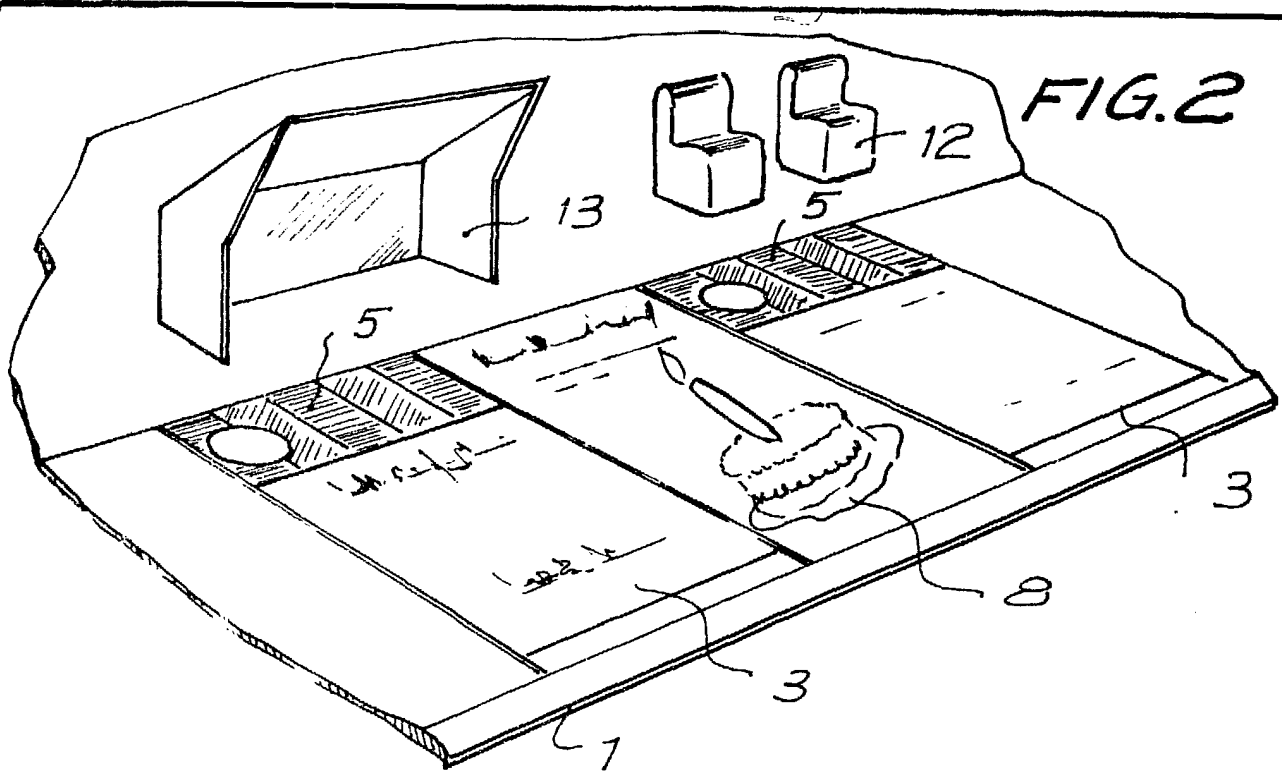


FIG. 3

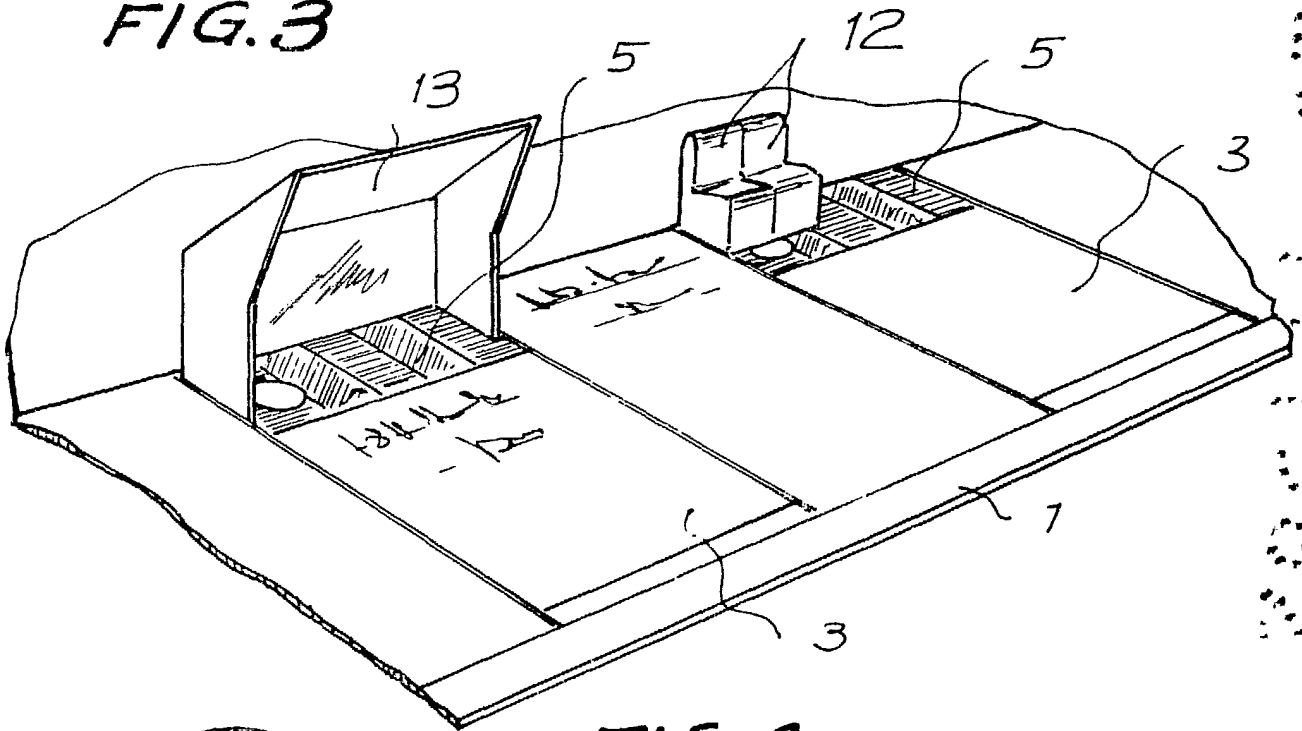
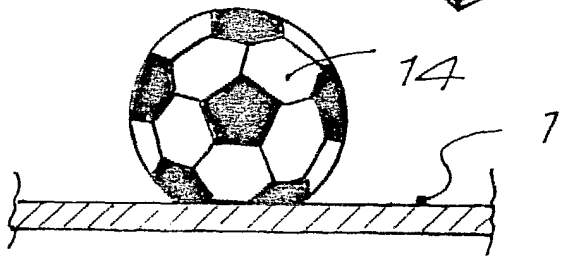


FIG. 4



Barcelona, a 26 de octubre de 1961

p.a.

I. PONTI  
R.P.

A handwritten signature in cursive script, likely belonging to Enrique Valbuena Junqueras, written over a horizontal line.