

26 1055

3-12-81



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1982

50 PRIORIDADES:

51 NUMERO

52 FECHA

53 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD

51 CLASIFICACION INTERNACIONAL

Int. Cl.

A63F9,00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO DE SOBREMESA"

71 SOLICITANTE (S)

D. JOSE JORGE SEGURA OJEDA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

LAS PALMAS DE G. CANARIA.- Ruperto Chapi, 10-4º-A-4 La patern...

72 INVENTOR (ES)

El mismo solicitante.

73 TITULAR (ES)

El mismo solicitante:

74 REPRESENTANTE

D. JOSE PONS TORRES.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere como su título indica, a un "JUEGO DE SOBREMESA", de diseño completamente nuevo tanto en España como en el extranjero y que presenta importantes ventajas sobre cuantos juegos del mismo tipo se encuentran actualmente en el mercado, tanto como el elevado grado de entretenimiento que proporciona, como por el hecho de ser altamente educativo. Para jugar son suficientes unas fichas, un dado y un tablero, lo que da idea de su sencillez y de lo económico de su coste unitario de fabricación al producirlo en grandes series.

El modelo consiste esencialmente en un tablero sobre el que hay una serie de marcos en forma de huellas y figuras situadas en una playa. Las huellas forman un circuito cuyo sentido viene determinado por la orientación de los mismos.

Para mayor claridad se adjunta hoya única de planos en la que se muestra con suficiente detalle una de las posibles realizaciones prácticas del modelo, a título de mero ejemplo y por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

Las huellas que aparecen en el tablero muestran un itinerario, pudiendo estar numerados. En algunos puntos del itinerario existen zonas marcadas con círculos, correspondientes a incidencias del juego.

El tablero representa una playa, y las huellas corresponden a las que dejaría un pie desnudo sobre la arena.

30 El modelo es realizable en diversas formas y con los materiales adecuados, siendo susceptible de experimentar modificaciones de detalle siempre que no se alteren sus características esenciales.

- N O T A -

35 Los puntos de invención propios que constituyen el 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

40 1.- "JUEGO DE SOBREMESA", caracterizado por consistir en un tablero que representa una playa sobre el que hay un itinerario compuesto por huellas de forma semejante a las que dejaría un pie desnudo sobre arena de playa, quedando determinado el sentido de recorrido del referido itinerario por la orientación de las huellas y existiendo a lo largo del mismo zonas marcadas con un círculo.

45 2.- "JUEGO DE SOBREMESA", según reivindicación anterior, caracterizado por requerir para jugarlo únicamente fichas, un dado y el tablero indicado en la reivindicación primera.

3.- "JUEGO DE SOBREMESA".

50 Tal y como se ha descrito en la memoria que-

antecede y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria descriptiva de --
tres hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid 3 de Diciembre de 1.981

EL AGENTE OFICIAL.

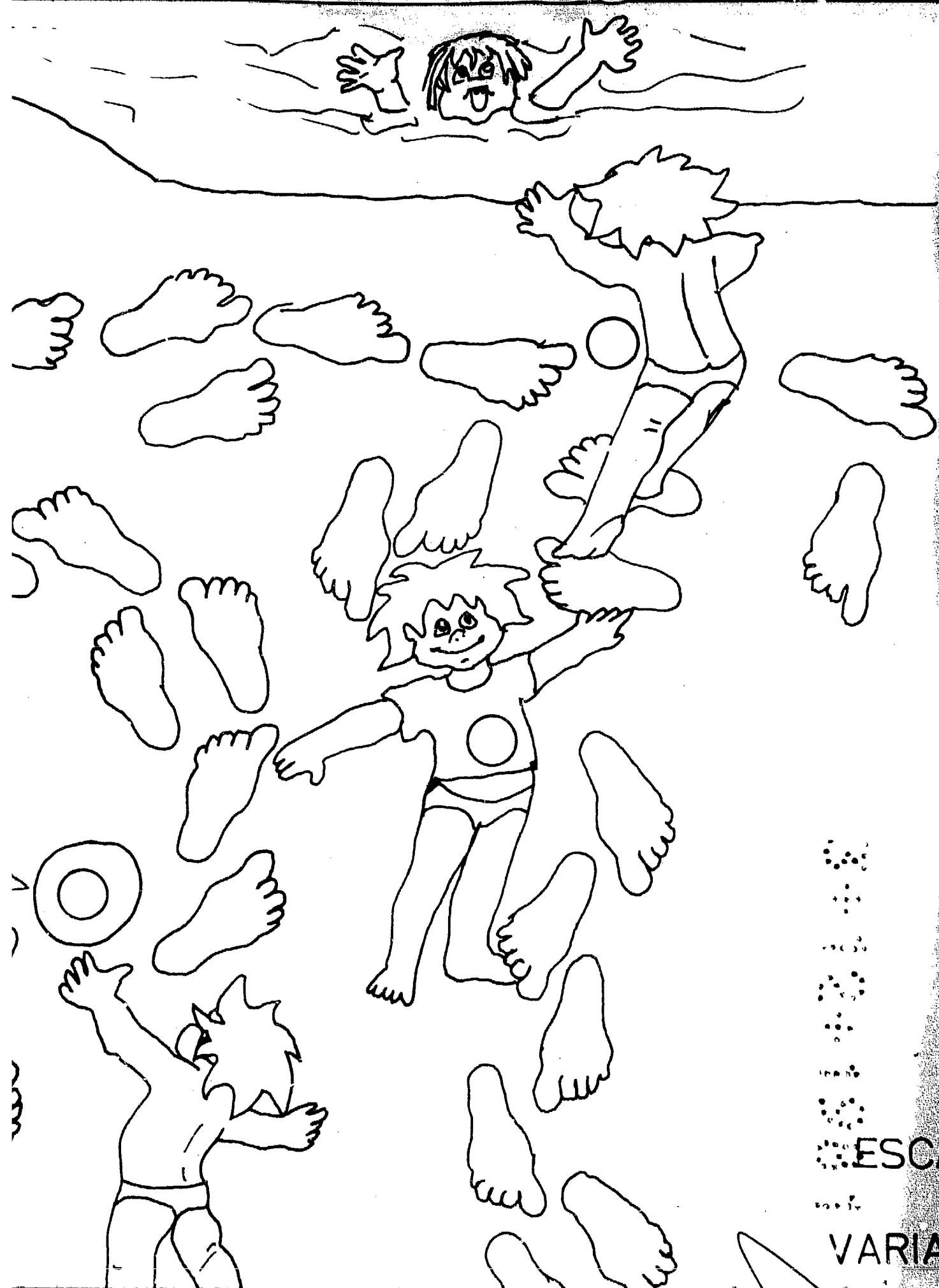
~~JOSE PONS TORRES~~



JOSE JORGE SEGURA OJEDA







ESCA

VARIA