



ESPAÑA

⑩ ES	⑪	NUMERO	⑫ Y
	②①	261.971(7)	
	②②	FECHA DE PRESENTACION	
		20 noviembre 1981	

1 NOV. 1982

MODELO DE UTILIDAD

③⑦ PRIORIDADES:		③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO			
④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD		⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL	
		A63 F 9H14	
⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN			
"Juego de sobremesa"			
⑦① SOLICITANTE (S)			
Isidro Martínez-Aguado Martínez			
DOMICILIO DEL SOLICITANTE			
Barcelona - Teniente Coronel González Tablas, 11			
⑦② INVENTOR (ES)			
⑦③ TITULAR (ES)			
El solicitante			
⑦④ REPRESENTANTE			
Antoni Guilleumas Brosa			

- El objeto del presente modelo de utilidad es un juego de sobremesa, compuesto en esencia por un tablero plegable en el que se ha impreso la superficie de un campo de fútbol, el cual se ha rodeado de una serie de casilleros, cada uno de los cuales ostentando un dibujo o signo convencional que se halla relacionado con la temática futbolística o bien con los negocios financieros que le son inherentes, por lo que se refiere a dicho deporte cuando se halla profesionalizado.
- 5.
10. En el terreno de fútbol se hallan representadas las porterías y el centro del campo, y en cada una de las mitades en que resulta dividido éste, se han impreso una serie de casilleros contiguos dispuestos transversalmente, completándose el juego con un par de barajas de especiales características, una serie de cheques de determinado y distinto valor monetario, unos dados mediante cuyo concurso se hacen transitar unas fichas por el recorrido que conforman periféricamente los casilleros mentados en primer lugar y que acaba introduciéndose en el terreno de juego, para ir a parar al centro del mismo.
- 15.
- 20.
25. En esencia, el juego, mediante los elementos descritos, consiste, en primer lugar, en colocar en los casilleros dispuestos transversalmente, unas cartulinas que ostentan un jugador y un distintivo o distintivos mediante los cuales a dicho jugador se le confiere una categoría determinada, al tiempo que varias de las aludidas cartulinas se reparten entre los competidores de

la partida, mientras que el resto de las mismas se deposita en un lugar dispuesto para ello en el terreno de juego.

- Encima de cada uno de los recuadros que representan las porterías, se deposita una de las barajas aludidas anteriormente. Las cartas de una de ellas llevan impresas el nombre del lugar del terreno de juego que ocupa un jugador, así como la categoría de éste, mediante un distintivo o distintivos iguales a los que muestran las cartulinas de jugadores, al tiempo que el otro juego de cartas lleva impreso, en cada una de ellas, una cantidad determinada de dinero y el concepto al que se refiere la aludida cantidad -fichajes de jugadores, reforma estadio, impuestos, dispendios por viajes, etc.-, entre otros numerosos gastos que origina el mantenimiento de un club.
- 5.
- 10.
- 15.

- Como se ha dicho al principio, cada uno de los casilleros que conforma el circuito periférico, ostenta un dibujo, signo o indicación que se corresponde con uno de los elementos descritos, indicándole al competidor, cuando la ficha que le corresponde, mediante la jugada de los dados, va a caer en uno de los casilleros mencionado, qué jugada optativa u obligatoria ha de realizar mediante el adecuado uso de los mismos -cobro o pago de dinero, adquisición, canje o venta de un jugador, etc.- ganando tras las peripecias y operaciones tan sólo brevemente indicadas uno de los dos últimos competidores de la partida -el resto, en caso de haberlo habrá
- 20.
- 25.

sido previamente eliminado- tras comparar los jugadores que poseen, según el valor que les confiere el distintivo que ostentan.

5. Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de sobremesa que reúne las particularidades brevemente enunciadas.

10. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego, en el que se observa la posición que en el mismo ocupan parte de los elementos coadyuvantes a la realización de la partida, los cuales están representados mediante trazos discontinuos. La fi-

15. gura 2 son unas cartulinas representadas en perspectiva, las cuales se disponen en algunos de los casilleros periféricos, indicándose en las mismas el nombre del estadio y el de la nación donde se desarrolla la competición deportiva. La figura 3 muestra una agrupación de

20. cartulinas que ostentan un jugador, observándose en cada una de ellas un número distinto de signos convencionales, mediante los cuales se indica la categoría profesional del jugador que los ostentan. La figura 4 es

25. una vista en planta donde se representa una carta de las que lleva indicadas la posición que ocupa en el terreno de juego un jugador y la categoría profesional de éste. La figura 5 es una vista en planta de una de las cartas que ostenta una indicación de orden crematísti-

co así como el concepto al que se refiere la mencionada cantidad. La figura 6 representa uno de los cheques con que se pagan los conceptos referidos. La figura 7 es una vista parcial y en despiece de unos soportes encargados de mantener las cartulinas de los jugadores de fútbol a la vista del competidor, mientras que la figura 8 se muestra dicho soporte montado y conteniendo las cartulinas indicadas.

5.

10.

15.

20.

De la observación de dichas figuras se desprende que el juego de sobremesa está constituido por un tablero plegable 1, en el que se observa un campo de fútbol 2, habiéndose representado en el mismo el área de las dos porterías y el centro del campo. Asimismo, en cada una de las dos mitades del campo de fútbol se observan una serie de casilleros contiguos 3 dispuestos transversalmente, encima de los cuales se disponen unas cartulinas 4 que ostentan la figura de un jugador de fútbol 5 así como un signo distintivo convencional 6, mediante el cual se establece la categoría profesional del mencionado jugador.

25.

En el casillero o área de la portería 7 se deposita un juego de cartas 8, cada una de las cuales lleva indicado el lugar que ocupa un jugador en el terreno de fútbol -portero, defensa, medio campista, delantero-, ostentando asimismo un signo igual 6 al de las cartulinas.

En el casillero o área de la otra portería 9, se dispone otro juego de cartas 10, cada una de las

cuales lleva indicada una determinada cantidad de dinero y el concepto al que se refiere la misma -compra de jugador, pago impuestos, reforma estadio, desplazamientos del equipo, etc.- comportándose dichas cartas

5. como si de facturas se tratase, las cuales se abonan mediante el concurso de unos cheques simulados 11, que ostentan asimismo unas cantidades determinadas. ....

10. El terreno de juego, periféricamente, ostenta una serie de casilleros 12, cada uno de los cuales presentando una figura o signo que se relaciona con la temática futbolística o con las finanzas que le son inherentes, puesto que se trata de simular el fútbol espectáculo o profesional, yendo a parar el circuito de casilleros especificados al centro del terreno, tras recorrer periféricamente, tal como se ha dicho, el contorno del terreno de juego, estando destinado a ser transitado por unas fichas que mueven los competidores según las indicaciones que les proporcionan las tiradas de unos dados convencionales.

15. Asimismo, el juego de sobremesa está provisto de unas cartulinas 13, que están destinadas a asentarse sobre algunos de los casilleros 12 que ostentan unos distintivos determinados, y en las cuales está indicado el nombre de un estadio determinado y la nación donde se encuentra.

20. El juego de sobremesa se inicia depositando sobre los casilleros 3 las cartulinas 4, repartiéndose un número de ellas entre los participantes de la partida

y depositándose el resto en el casillero 14 ubicado en el terreno de juego, tras lo cual se manejan los dados, moviendo las fichas cada jugador según la suerte de la tirada, por los casilleros 12, según donde vaya a caer la ficha, el jugador tendrá que alzar una carta 8 o 10, y obrar según las indicaciones impresas en ellas, o bien proceder a la compra, canje o venta de un jugador, asimismo siguiendo unas instrucciones o reglas determinadas, o bien cobrar dinero o pagarlo, haciendo uso de los cheques anteriormente mencionados, etc.

5.

10.

Con el fin de mantener las cartulinas que llevan impresos los jugadores perfectamente a la vista, sin que puedan ser observadas por el contrincante, cada competidor está provisto de un casillero-soporte 15, para las mismas, el cual es desmontable y está formado por una lámina doblada en forma de acordeón 16 y mantenida en dicha posición mediante el concurso de dos placas laterales 17.

15.

20.

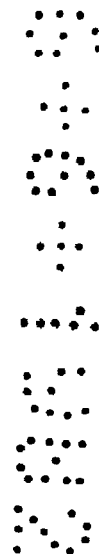
La cartulina del casillero-soporte conforma tres pliegues con el fin de que los competidores coloquen en cada uno de los mismos las cartulinas de sus jugadores según el orden por líneas que ocupan éstos en el terreno de juego y en el número que se corresponda con el de la táctica que optativamente haya escogido cada competidor, y ello con el fin de comparar la delantera de un contrincante con la defensa de otro, ganando aquel competidor cuya línea posea mayor puntuación, pasando luego a comparar los dos contrincantes sus correspondientes

25.

líneas medias, ganando aquel que al finalizar la comparación reúne mayor número de puntos.

Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su consecución y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique, la esencialidad de la invención.

- . -



## REIVINDICACIONES

1. Juego de sobremesa, que se caracteriza por estar constituido por un tablero plegable en el que se halla representado la superficie de un campo de fútbol, en la que se observan las áreas de las dos porterías y el centro del aludido campo, así como en las correspondientes mitades del mismo una serie de casilleros contiguos dispuestos transversalmente, al tiempo que todo el perímetro del campo se halla recorrido por una serie de casilleros en los que están impresas unas figuras y unas indicaciones determinadas relacionadas con la temática deportiva y financiera del aludido deporte.

2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque en el mismo intervienen una serie de cartulinas, en las que se hallan impresas las figuras de unos jugadores de fútbol, así como un signo convencional, al tiempo que también intervienen en el juego de sobremesa dos juegos de cartas ostentando uno de los juegos unos datos relacionados con los mencionados jugadores, con un signo idéntico al mencionado anteriormente, mientras que las cartas del otro juego ostentan un concepto y un valor crematístico determinado, acompañándose también el juego de unas cartulinas donde se indican las denominaciones de los estadios que intervienen en el mismo, así como un número indeterminado de cheques de distinto valor, interviniendo como factor de azar unos dados de cuyo manejo depende el recorrido que

realizan unas fichas por los casilleros periféricamente dispuestos al terreno de juego, hallándose provisto el juego de una serie de casilleros que afectan forma de zig-zag, los cuales presentan tres departamentos donde se depositan las cartulinas que ostentan jugadores.

3. Juego de sobremesa.

La presente memoria consta de diez hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 20 noviembre 1981

ISIDRO MARTINEZ-AGUADO MARTINEZ

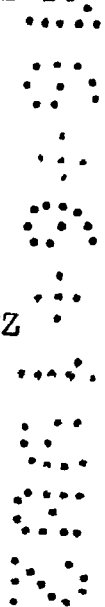
p.a.

A. GUILLEUMAS

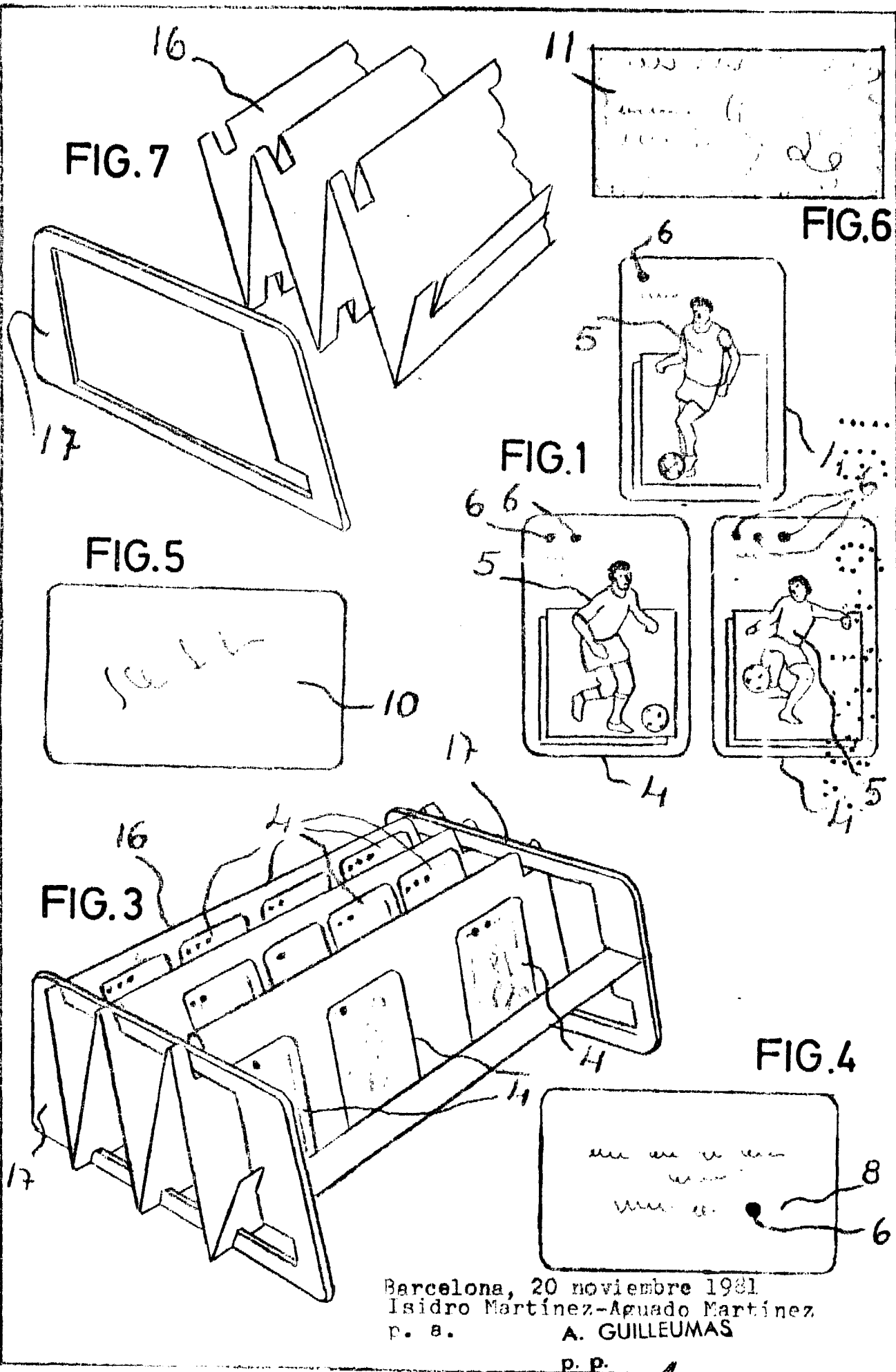
p. p.



A. MORELL







Barcelona, 20 noviembre 1981  
 Isidro Martínez-Aguado Martínez  
 p. s. A. GUILLEUMAS  
 p. p.