



ESPAÑA

(10) ES (21) (22)	(10) Y NÚMERO 202053
	FECHA DE PRESENTACION 26 NOV. 1981

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL H63 F 3100
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO"
--

(71) SOLICITANTE (S) D. Bernard Peter NIJS

DOMICILIO DEL SOLICITANTE SITGES (Barcelona) - Espalter, 2

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE D. Alfonso Durán Clivella

MEMORIA DESCRIPTIVA

El Presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego, del tipo en el que dos o más personas participan utilizando unas fichas, desplazándolas sobre un componente de soporte y siguiendo unas determinadas reglas.

5. El nuevo juego es, pues, del tipo de sociedad y permite la participación de un número variable de jugadores y se dispondrá ventajosamente sobre una mesa, sobre un banco u otro soporte elevado discretamente respecto al suelo, de manera que resulte cómodo para los jugadores desplazar las respectivas fichas a lo largo del táblero de juego. Este consiste en una especie de caja con sus caras laterales muy bajas respecto a la longitud y la anchura, figurando en el interior de la caja un travesaño provisto de aberturas a cuyo través se harán desplazar las fichas, así como otro travesaño a modo de puente, paralelo y desplazado respecto del primero.
- 10.
- 15.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del nuevo juego, completo con sus fichas en la posición de su utilización.

20.

25.

Las figuras 2 y 3 son secciones por planos longitudinal y transversal, respectivamente, indicados II-II

y III-III en los propios dibujos.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

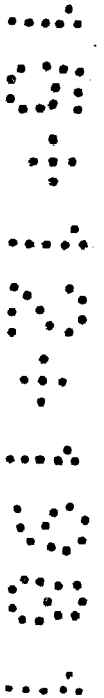
El juego comprende un tablero -1- que constituye en realidad el fondo de una caja aplanada de forma rectangular, cuyos lados mayores definen las caras -2-, de muy poca altura respecto a la longitud y la anchura, con unos rebajes -3- en las partes correspondientes a uno de los lados menores -4-, liso. El travesaño -5- queda situado a modo de puente hacia la parte extrema del tablero de juego correspondiente al lado -4-.

En el extremo opuesto, el lado -6- es de altura similar a los laterales, mientras que el travesaño -7- presenta unas elevaciones -8- y define con el extremo -6- una zona rectangular, en la que figuran el larguero -9- en la parte central y los largueros -10- en simetría respecto al mismo, provistos de sendos nervios -11- que servirán de guías para los bordes de una tapa -12- destinada a ser aplicada por deslizamiento a aquellos elementos, facilitando el saliente -13- el manejo de la misma.

El travesaño -7- presenta una pluralidad de aberturas -14- de configuración ventajosamente rectangular y apaisada, a cuyo través se harán pasar las fichas -15- con las que se practicará el juego. La cara del travesaño -7- que corresponde a la parte principal del tablero -1- llevará marcadas unas indicaciones relativas a los orificios -14-, señalizando puntuación para los jugadores que consigan hacer pasar las fichas a través de dichos ori

ficios, según sea la dificultad de dicha operación.

Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.



N C T A .

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

- 1.- Juego, caracterizado esencialmente por comprender un tablero de configuración rectangular alargada definiendo, junto con rebordes en sus lados mayores, una caja aplanada, abierta por uno de sus lados menores, en cuyas proximidades figura un travesaño sobre aquellos bordes, mientras que en las proximidades del otro extremo comporta un travesaño divisor, provisto de una pluralidad de aberturas destinadas a permitir el paso de unas fichas de juego, quedando dividido el espacio comprendido entre el segundo travesaño y el correspondiente extremo del tablero, mediante unos largueros, en unos espacios longitudinales, presentando dos de aquellos largueros divisores unos nervios para la sujeción de una tapa de cierre del espacio definido en aquella zona terminal, en orden a la ubicación de las fichas utilizadas por los jugadores.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en la anterior reivindicación, cuyo objeto es:

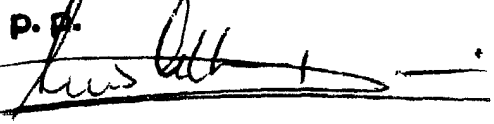
2.- "JUEGO"

Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 26 NOV. 1981

P.A. de Bernard Peter NIJS.

ALFONSO DURAN

P. P. 

EE/tr.

FIG. 2

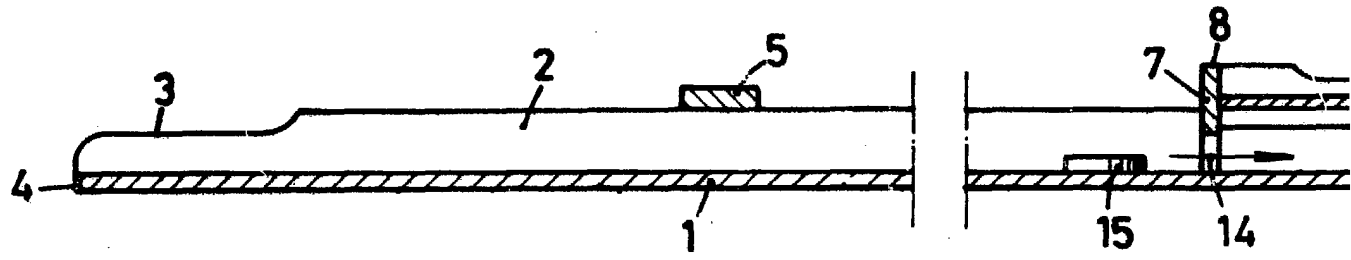
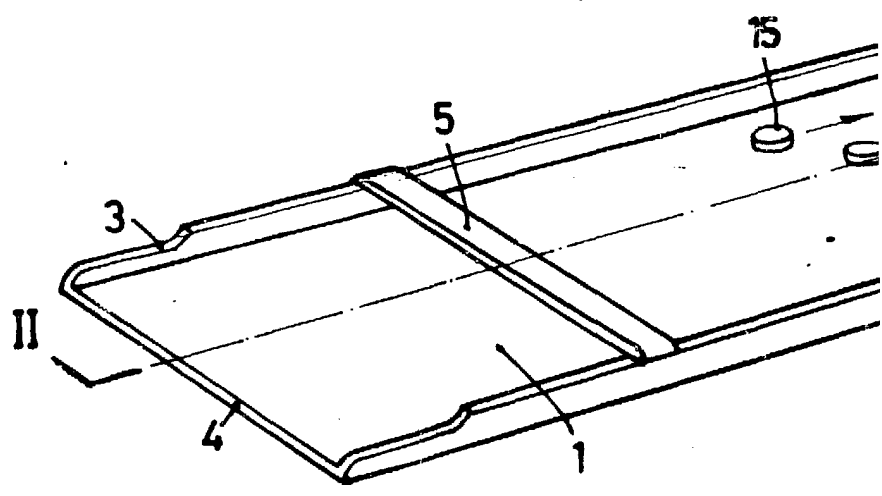
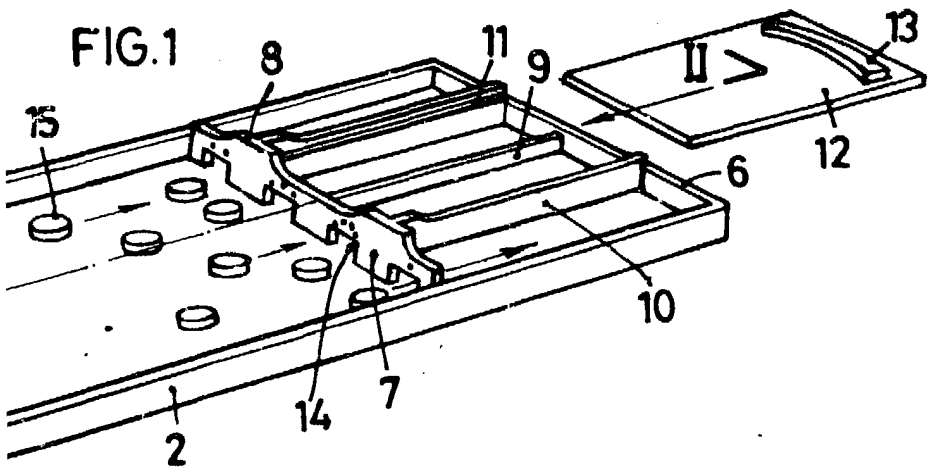
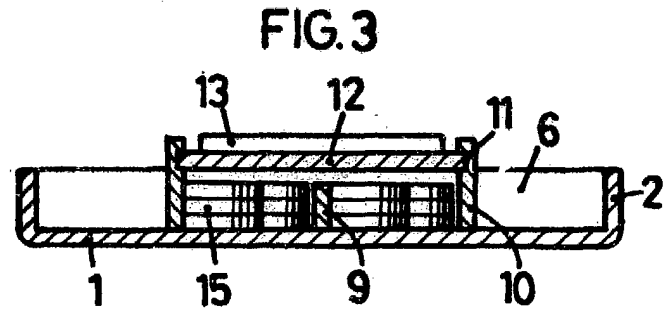
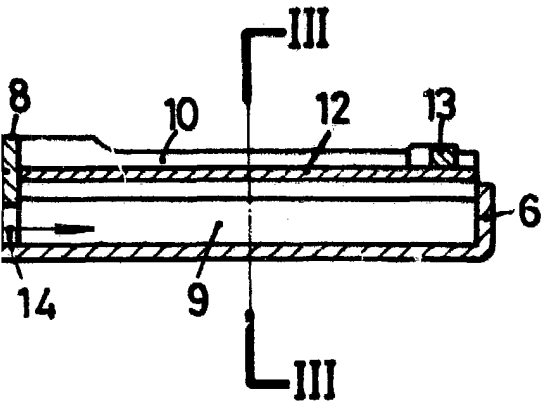


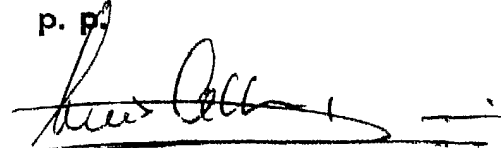
FIG.





BARCELONA, 26 NOV. 1981
P. A.

ALFONSO DURÁN
P. P.



Fdo. Luis A. Durán Moya