



ESPAÑA

18	ES	19	NUMERO	252579	16	Y
20		21	FECHA DE PRESENTACION	14 ENE. 1982		

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de acuerdo con los datos presentados en el presente documento, de conformidad con el contenido de la Ley de Patentes de 1984.

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

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL	A63 F 3/08
----	---------------------	----	-----------------------------	------------

64	TITULO DE LA INVENCIÓN	"JUEGO DE SOBREMESA PARA ADULTOS"
----	------------------------	-----------------------------------

71	SOLICITANTE (S)	Don Enrique REVERTAN BIGAS, Doña Isabel JIMENEZ GANTRONUEVO y Don Antonio MIRO NICOL
----	-----------------	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	e/. Burriana, 98 - Barcelona, e/. Génova, 21 - Barcelona y Avda. Meridiana, 342 - Barcelona, respectivamente
---------------------------	--

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

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

74	REPRESENTANTE	Don Jaime GOMAS GARRERAS
----	---------------	--------------------------

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de sobremesa, destinado a adultos, que se caracteriza por el hecho de reflejar todo el ambiente y personajes del "barrio chino" de cualquier ciudad populosa, con sus maleantes y majeres de vida alegre, así como concurrentes de estos bajos fondos, lo cual constituye un gran aliciente para los jugadores debido a que las incidencias que tienen lugar en la realidad pueden reproducirse en jugadas de gran interés para tales participantes, que disponen de los medios apropiados para poder desarrollar este juego según unas concretas normas relacionadas directamente con la mencionada ambiente ción.

Esencialmente, el objeto de esta demanda está constituido por un tablero de material y dimensiones adecuadas, normalmente de cartón o equivalente y de forma rectangular, el cual presenta una zona central gráfica rodeada de una pluralidad de casillas con imágenes que reflejan locales, personas e incidencias de los mencionados bajos fondos, cooperando con el contenido de las aludidas casillas unas fichas en forma de otras tantas figuras humanas que representan personajes habituales de dichos barrios, hallándose completa además este juego con dos dados, con unas piezas que simulan una determinada mercancía y con unos fajos de tarjetas o cartulinas, de las cuales unos responden a artículos que pueden precisarse según el desarrollo del citado juego, mientras que de los restantes uno o unos equivalen a títulos de propiedad de diferente valor y los demás a papel moneda de valores crecientes, acondicionándose las figuras, los dados, las mercancías y los fajos citados en una caja convenientemente estructurada, dividida, por lo regular,

en dos compartimientos con medias elásticas internas para retener todas aquellas piezas, caja que se cierra mediante el propio tablero de juego, el cual puede doblarse por unas líneas medias y es susceptible de fijarse, en la fase de cierre mencionada, por medio de una liga elástica femenina dispuesta transversalmente.

5.

Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos en la que, tan sólo a título de ejemplo y no limitativo, se representa un caso práctico de ejecución de un juego de sobremesa de las características generales mencionadas.

10.

En dichos dibujos:

.....

.....

La Fig. 1 es una vista en planta del tablero doblable de juego;

.....

La Fig. 2 muestra las diez fichas (figuras de personas) utilizadas en dicho juego;

.....

15.

La Fig. 3 es una vista de los dos dados empleados;

.....

La Fig. 4 representa unas piezas de "chocolate" de las que se hace uso en el propio juego;

.....

20.

La Fig. 5 es un paquete de tarjetas que equivalen a gomas (preservativos);

La Fig. 6 es un paquete de títulos de propiedad;

La Fig. 7 es un paquete de tarjetas alusivas a hormonas;

Las Figs. 8, 9 y 10 muestran fajos de billetes de banco de valor creciente;

25.

La Fig. 11 es una vista en perspectiva de la caja acondicionadora de los componentes de este juego; y

La Fig. 12 muestra dicha caja cerrada.

El tablero (1) está compuesto por una placa de cartón e

material similar, de forma rectangular y provista de dos líneas medias paralelas de doblado (2), que permitirán aplicar y adaptar exactamente (Fig. 12) tal tablero a una caja de cualquier material (3) (Fig. 11), paralelepípedica y dividida en dos compartimientos (4) y (5) por un tabique longitudinal (6), apareciendo en el fondo de estos compartimientos (4) y (5) sendas tiras elásticas (7) y (8), cuya fundición se explicará más adelante.

El tablero (1) presenta una zona central (A) y dos casillas (B) y (C), ocupadas, respectivamente, por el dibujo de cualquier local (por ejemplo un cine) del "barrio chino" de cualquier ciudad y por las indicaciones "Clínica" y "Chirrea", todo ello tal como se aprecia en la Fig. 1.

Las referidas zonas centrales se hallan rodeadas en total por treinta y cinco casillas, señaladas con las letras "D", "E" (cuatro casillas), "F", "G" (cuatro casillas), "H", "I" (dos casillas), "J", "K", "L", "M", "N", "O", "P", "Q", "R", "S", "T", "U", "V", "X", "Y", "Z", "AA", "BB", "CC" y "DA". Todas estas casillas están ocupadas por imágenes alusivas a diversas incidencias o escenas relacionadas con la vida nocturna y ostentan además los números 1 a 33 (casillas "D" a "XX") dispuestos dentro de círculos de distinto color (rojo para los números impares 1 a 33, excepte el 17 que es blanco) y blanco para los pares 2 a 32, excepte los 18 y 32, que son rojos. La casilla "ZZ" posee la referencia de un cierto local (por ejemplo un cine de baja categoría), denominado aquí "cine El Magreo", en tanto que la casilla "SA" indica el punto de salida o partida de este juego.

Todas las casillas con números sobre fondo rojo están ocupadas por clientes y de ellas echo son, además, bares. Dos (la "Q" y

5. la "VV") son "Gran Golpe". Cuatro son cerilleras (las "E"). Cuatro son jugadores de mayores y menores (las "G"). Dos son "redada" (las "I"). Una es venta de "chocolate" (la "L"). Una es venta de hormonas (la "H"). Una es venta de gomas o preservativos (la "T"). Una ("O") es la casilla del "fulano". Una es "habitaciones", llamada aquí "habitaciones La Bernarda" (la "P"). Las casillas fuera de circuito son la "clínica" (la "B"), "chirona" (la "C") y el local o cine "El Magreo" (casilla "ZZ").

10. Con el citado tablero se utilizan diez figuras que representan personajes de los barrios bajos y que son cinco "fulanos" (9), dos "travestis" (10) y tres "navajeros" (11).

15. Este juego se desarrolla con dos dados (12), necesarios para el desplazamiento de los personajes (9), (10) y (11) citados y para llevar a cabo contratos o negocios con ellos. Forman parte también del propio juego unos valores o billetes de banco de 100 (señalados con (13)), de 500 (idem con (14)) y de 1000 (id. con (15)), que sirven para los pagos y cobros a realizar.

20. Por último, las mercancías que los jugadores pueden adquirir en determinadas casillas y que luego pueden utilizar para negociar entre ellos son el "chocolate" (16), los preservativos (17), los títulos de propiedad (18) y las hormonas (19). Mientras las Figs. 9 a 11 se acondicionan y fijan, por medio de la cinta elástica (7) dentro del compartimento (4) de la caja (3), los restantes elementos (Fig. 3 a 10) se colocan, también retenidos por la cinta (8), dentro del compartimento mayor (5) de la misma caja (3), la cual se cierra a continuación con el propio tablero (1) doblado, como muestra la Fig. 12, utilizándose una liga (20) para tal cierre.

25. Descritos los componentes de este nuevo juego, el mismo

se desarrolla según el reglamento siguientes:

Cada jugador elige un personaje (9 a 11). Estos personajes se reparten según el número de jugadores y, en caso de no llegarse a un acuerdo, se procede a un sorteo.

5. Cada jugador recibe, al empezar, Ptas. 2,000.-, utilizando se los billetes (13) a (15) para sufragar los primeros gastos. Uno de los jugadores deberá encargarse de la Banca, corriendo a su cargo los pagos, cobros y entrega de títulos de propiedad (18) y mercancías (16), (17) y (19).

10. Para el desplazamiento de las fichas o figuras (9) a (11), se tiran los dados (12) y se coloca la figura en la casilla correspondiente. Cada vez que se pasa por la salida "SA", se cobran 200 Ptas. de la Banca. Empieza el juego aquel que saque la puntuación más alta al tirar los dados (12).

15. El objetivo de los personajes referidos es el siguiente:

A "Fulana" (9). Su misión es ligar clientes. Las casillas con clientes son las que tienen el número dentro del círculo rojo (o sea las impares junto con las "R" y "VV"). Además, pueden ligar con los "navajeros" (11) en cualquier casilla, excepte en las de "redada" (las "I") y en la de "fulana" (la "O"). Si en una casilla con

20. cliente hay uno o más "navajeros" (11), primero la "fulana" (9) tratará de beneficiarse al cliente y luego al "navajero" o "navajeros" (11). Las "fulanas" (9) no ligan entre sí ni con los "travestis" (10). Para ligar, la "fulana" (9) fija un precio entre 200 y 1200

25. Ptas. (siempre múltiplo de 100) y dice en voz alta: "Tantas pesetas y la "can" y, a continuación, tira los dados (12), cuyo valor por punto es de Ptas. 100. Si falla al ligar con un "navajero" (11), la "fulana" (9) queda protegida obligatoriamente.

Si la suma de puntos de los dados (12) es superior e igual a la cantidad fijada, ha conseguido beneficiarse al cliente o "navajero" (11) y cobra la cantidad pedida. Si es cliente, cobra de la Banca y si es "navajero" (11), es éste el que paga. Si dicha suma es menor que la cantidad fijada, no cobra y sigue el juego. En el caso de que consiga el lígase pero aparezca la misma cantidad en los dados (12), cobra pero agarra un "sifilase", los efectos del cual son el tener que pasar por la clínica (casilla "B"), permaneciendo en ella tres veces sin tirar e pagar 1000 Ptas. Una vez cumplida cualquiera de las dos penalizaciones, pasa el jugador al cine "El Magrés" (casilla "ZZ") para iniciar el recorrido cuando sea su turno, pero sin cobrar las 200 Ptas. de bonificación de salida desde "SA". Sólo agarra el "sifilase" si se beneficia al cliente o al "navajero" (11), es decir si la puntuación supera la cantidad fijada.

15. La "casa".— El precio de su alquiler es de Ptas. 200,00, que sólo se pagará si las "habitaciones" (casilla "F") es propiedad de algún jugador, es decir si éste tiene los títulos (18). Si el lígase es un cliente, las pagará la Banca a dicho propietario y si es un "navajero" (11) le pagará este último. Si la "fulana" (9), al pedir el precio del lígase, olvidara decir "...y la casa" pagará ella las 200 Ptas. al propietario, si lo tiene o si no, a la Banca.

20. El "fulano".— Las "fulanas" (9) tienen una casilla especial (la "O"). Si cae en ella, queda protegida del ataque de los "navajeros" (11) y permanecerá en tal casilla hasta que otra "fulana" (9) o un "travesti" (10) la eche e hasta que agarre un "sifilase". En la referida casilla, la "fulana" (9) cobrará cada vez que le toque tirar la cantidad que indiquen los dados (12) de la Banca. Si al caer la "fulana" (9) en la indicada casilla ésta estuviera ya ocupa-

da por otra "fulana" (9) o por un "travesti" (10), puede optar por pelear con la o el ocupante. Para ello tirarán los dados (12) y se quedará la o el que saque mejor puntuación, sufriendo la o el perdedor la misma penalización que en el caso del "sifilazo". En vez de pelearse, pueden de común acuerdo hacer cualquier trato. Por ejemplo, la recién llegada ofrece dinero a la o al ocupante de la casilla para que se marche sin pelear o viceversa. En caso de pelea y empate, gana la ocupante primera de la casilla.

5. Protección de las "fulanas" (9).- Las "fulanas" pueden quedar protegidas por los "navajeros" (11). Más adelante se explicará tal protección.

10. Prevención del "sifilazo".- Las "fulanas" (9) y los "travestis" (10) pueden protegerse del "sifilazo" utilizando los preservativos (17). Para ello deben haberlos comprado en la casa de la casilla "F" o bien a otro jugador. En el momento de ligar, debe decir: "Tantas pesetas y la goma con goma" y entregar el preservativo (17) a la Banca. Si no consigue ligar, lo recupera.

15. En los "travestis" (10).- Su objetivo es el mismo de las "fulanas" (9). La única diferencia es que pueden comprar hormonas (19) en la casilla "H" o bien a otro jugador que se las ofrezca. En caso de pescerías, hasta un máximo de tres, cobra cada vez que liga 100 Ptas. más por hormona. Por ejemplo: un "travesti" (10) pide 500 y la "cama" y la puntuación de los dados (12) es igual o superior a cinco, si tiene dos hormonas (19) cobrará 700 Ptas. En todo lo demás actuará exactamente igual que las "fulanas" (9).

20. En los "navajeros" (11).- Su objetivo es atracar a los clientes, "fulanas" (9) y "travestis" (10), pero también puede proteger a estos dos últimos. Para atracar fija una cantidad entre 200 y

- 1.200 Ptas. y tira los dados (12). En caso de que la suma de dichos dados (cuyo valor por punto es de Ptas. 100) sea igual o superior a la cantidad pedida, cobrará esta cantidad de la Banca en el caso del cliente o del jugador atracado. En caso contrario, pasará a
5. "chirona" (casilla "C") y permanecerá en ella tres veces sin jugar o bien pagará 500 Ptas. y pasará directamente a la casilla del cine "El Negro" "22", para iniciar el recorrido cuando le toque el turno, pero sin cobrar las 200 Ptas. de la salida. Si el atracado es una "fulana" (9) o un "travesti" (10), ambas partes pueden convenir en
10. que tal "navajero" se convierta en "macarra protector", con las condiciones que acuerden libremente. En este caso el "macarra" se abstendrá de atracar a su protegida mientras siga siéndole. A título de ejemplo, estas condiciones pueden ser similares a las que se indican a continuación para el caso de la protección obligatoria.
15. Protección obligatoria.— Cuando una "fulana" (9) o "travesti" (10) intenta el lígüe con un "navajero" (11) y no lo consigue, éste se convierte en un "macarra-protector" en las condiciones siguientes: Cada vez que la "fulana" (9) o "travesti" (10) protegidos ligan, pagará a su protector 100 Ptas. En contraprestación, el
20. "macarra-protector" deberá pagar 300 Ptas. para sacar a su protegida o protegido de la "clínica" B o de "chirona" C. El resto (700 Ptas. en el caso de la "clínica" B y 300 en el caso de la "chirona" "C") las paga la "fulana" (9) o el "travesti" (10). El "macarra-protector" también deberá pelearse con cualquier otro "navajero" (11)
25. que intente atracar a su protegida o protegido. El posible atracador de una "fulana" (9) o de un "travesti" (10) protegidos debe pelear con el protector o pasar sin atracar. En caso de pelea, los dos "navajeros" (11) tiran los dados (12) y gana el que saque mayor pun-

tuncida. En caso de empate, gana el protector. La "fulana" (9) o el "travesti" (10) pasan a ser automáticamente protegidas del ganador y el perdedor pasa a "chirona" "C" o paga 500 Ptas., como en el caso del atraco frustrado. La protección se pierde si el "navajero"

5. (11) va a "chirona" "C".

Gran golpe.- Los "navajeros" (11) tienen dos casillas especiales, las del gran golpe ("Q" y "VV"). En ellas el atraco se realiza de forma normal, pero si tiene éxito, cobra el doble de la cantidad pedida.

10. Propiedades.- Los bares y las "habitaciones" pueden comprarse al precio indicado en el título de propiedad (18) cuando el jugador cae en la casilla correspondiente. Si un jugador cae en un bar que tiene propietario, le pagará 500 Ptas. en concepto de transmisión, siempre que el propietario se dé cuenta en el momento de caer en la casilla antes de que el siguiente jugador tire los dados (12). El propietario de "habitaciones" cobrará 200 Ptas. por ligaje consumado. Si el ligaje es un cliente, las cobrará de la Banca. Si es un "navajero" (11), las cobrará de éste o de la "fulana" (9) si olvida decir "...y la cama".

20. "Mayores y menores".- Casillas "G". Al caer en una de ellas, se jugará obligatoriamente a mayores y menores. Existen tres posibles apuestas: a mayores, a menores o al 7. Se escoge una de las tres posibilidades y se fija la cantidad apostada. A continuación se tiran los dados (12). Si suman de dos a seis, ganan menores y de ocho a doce, mayores. Si se gana se cobra de la Banca la cantidad apostada. Si la apuesta era al 7, se cobra el doble. Si se pierde, el jugador debe pagar a la Banca la cantidad apostada.

25. "Chocolata".- El jugador que cae en la casilla "L" tiene

la posibilidad de comprar cinco (y solo cinco) cartones de "chocolate" (16) al precio global de 1000 Ptas. Puede revenderlos de uno en uno en sustitución del ligas e del atraco al precio de 800 Ptas. cada uno. Si el comprador es un cliente, las 800 Ptas. las recibe la Banca a cambio del "chocolate". Si es un jugador, las recibe de éste, que, a su vez, podrá revenderlo al mismo precio. No se puede rehúsar el comprar el "chocolate" (16).

5. De esta casilla arranca un atajo (AT) y el jugador, al caer en la misma, tiene la opción de continuar moviéndose normalmente o bien pasar, a voluntad a cualquiera de las casillas "LI", "M", "N" y "O" y seguir contando a partir de la casilla escogida sin poder retroceder.

10. Redada.- Casillas "I". El jugador que cae en una de estas casillas, debe abonar 200 Ptas. a la Banca en concepto de multa. Si posee "chocolate", le es confiscado y además va a "chirens?." (tres veces sin tirar ó 500 Ptas. y pasar al cine "El Magreb?") (casilla XI).

15. Preservativos (17).- Se puede comprar en la casilla "T" a 100 Ptas. unidad e a otro jugador al precio que ambos acuerden.

20. Cerillera.- Casilla "E".- El jugador que cae en una de estas casilla debe pagar 200 Ptas. a la Banca en concepto de compra de tabaco.

Sine "El Magreb".- Casilla de salida "ZI", sin derecho al cobro de las 200 Ptas.

25. Observaciones: Cualquier propiedad puede venderse siempre a la Banca a mitad del precio de compra. Se pueden efectuarse todo tipo de tratos entre los jugadores, siempre que no contradigan las reglas del juego.

	<u>Se pasan</u>	<u>Se cobran</u>
<u>Resumen de valores:</u>		
Al pasar por la salida "SA"		200 Ptas.
En las casillas de cerilleras (R)	200	
En las casillas de "redada "I"	200	
(Si se tiene "chocolate" (16)		
5. se pierde y se va a "chirona" "C")		
"Chirona": Tres veces sin jugar o bien se pagan	500	
pasándose al cine "El Magree "22".		
Clinica "B": Tres veces sin jugar o se pagan.	1000	
pasándose al cine "El Magree "22".		
10. Consumición en bar.	500
(sólo si tiene propietario).	
Gomas en la tienda "T"	100
cada una, sin límite de cantidad.	
Hormonas en la casilla "N".	200
cada una (sólo se puede comprar una cada vez y en total un máximo de tres)	
15. "Chocolate"	1000
cinco unidades (precio de compra).		
El precio de venta es de.		800 Ptas. (unidad)
"Habitaciones".	200
(por ligas).		
20. " <u>Ganador</u> ": En este juego gana todo el mundo, pero si se desea establecer un ganador, se fija de antemano un plazo de tiempo e se para el juego, de común acuerdo y se valoran las propiedades que, sumadas al dinero que posea cada jugador, dará el ganador.		
25. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los distintos elementos que integran el juego de sobremesa descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.		

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

5. 1a.-Juego de sobremesa para adultos, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de material y dimensiones adecuadas, normalmente de cartón o equivalente y de forma rectangular, el cual presenta una zona central gráfica rodeada de una pluralidad de casillas con imágenes que reflejan
10. locales, personas e incidencias de un barrio de vida nocturna de cualquier ciudad, cooperando con el contenido de las aludidas casillas unas fichas en forma de otras tantas figuras humanas que representan personajes habituales de dichos barrios, hallándose completado además este juego con dos dados, con unas piezas que
15. simulan una determinada mercancía y con unas fajas de tarjetas o cartulinas, de las cuales unas responden a artículos que pueden precisarse según el desarrollo del citado juego, mientras que de las restantes una o unas equivalen a títulos de propiedad de diferente valor y los demás a papel moneda de valores crecientes,
20. acondicionándose las figuras, los dados, las mercancías y los fajos citados en una caja convenientemente estructurada, dividida, por lo regular, en dos compartimientos con medios elásticos internos para retener todas aquellas piezas, caja que se cierra mediante el propio tablero de juego, el cual puede doblarse
25. se por unas líneas medias y es susceptible de fijarse en la fase de cierre mencionada por medio de una liga elástica dispuesta transversalmente.

2a.-Juego de sobremesa para adultos, según la reivindi

- ocación anterior, que se caracteriza por el hecho de que la región central del tablero ostenta la representación de un local nocturno y, contiguos a esta imagen, dos casillas, portadora una de la palabra "clínica" y la otra del término "carcel", viniendo rodeado todo este conjunto central por un circuito formado por treinta y tres casillas cuadrangulares iguales numeradas, separadas por otras dos medias superpuertas menores, alineadas con aquéllas y poseedora una del nombre de un cine de baja categoría y dotada la otra de la indicación SALIDA, apareciendo en las casillas del citado circuito dibujos y denominaciones alusivas a actividades propias del referido barrio nocturno como son algunos nombres de bares (ocho casillas), la imagen de clientes (dieciocho casillas con número sobre círculo), la indicación "golpe de muerte" (dos casillas), vendedoras de cerillas (cuatro casillas), jugadores de dados (cuatro casillas), "penalización" (dos casillas), venta de artículos de "fumador" (una casilla), venta de especímenes (una casilla, venta de artículos sanitarios (una casilla), una casilla con "cliente fijo" y otra con el letrero de "pensión" y estando provistas todas las referidas casillas de su correspondiente número de orden sobre un círculo.
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.

- 30.-Juego de sobremesa para adultos, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que las fichas o figuras móviles que forman parte de este juego son en número de diez, representando cinco de ellas a "mujeres", tres a "hombres" y dos a "hombres disfrazados" consiguiéndose el desplazamiento de los mismos con ayuda de los dos dados y estando formadas las mercancías que se utilizan por los jugadores por car-
- 25.

tulinas que equivalen a los específicos, artículos de fumador, sanitarios y títulos de propiedad de bares y pensiones, en tanto que para los pases y cebros aparecen billetes de imitación de valor creciente, como son de 100, 500 y 1000 Ptas.

5.

4a.-JUEGO DE SOBREMESA PARA ADULTOS.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de quince páginas mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 14 Enero 1982

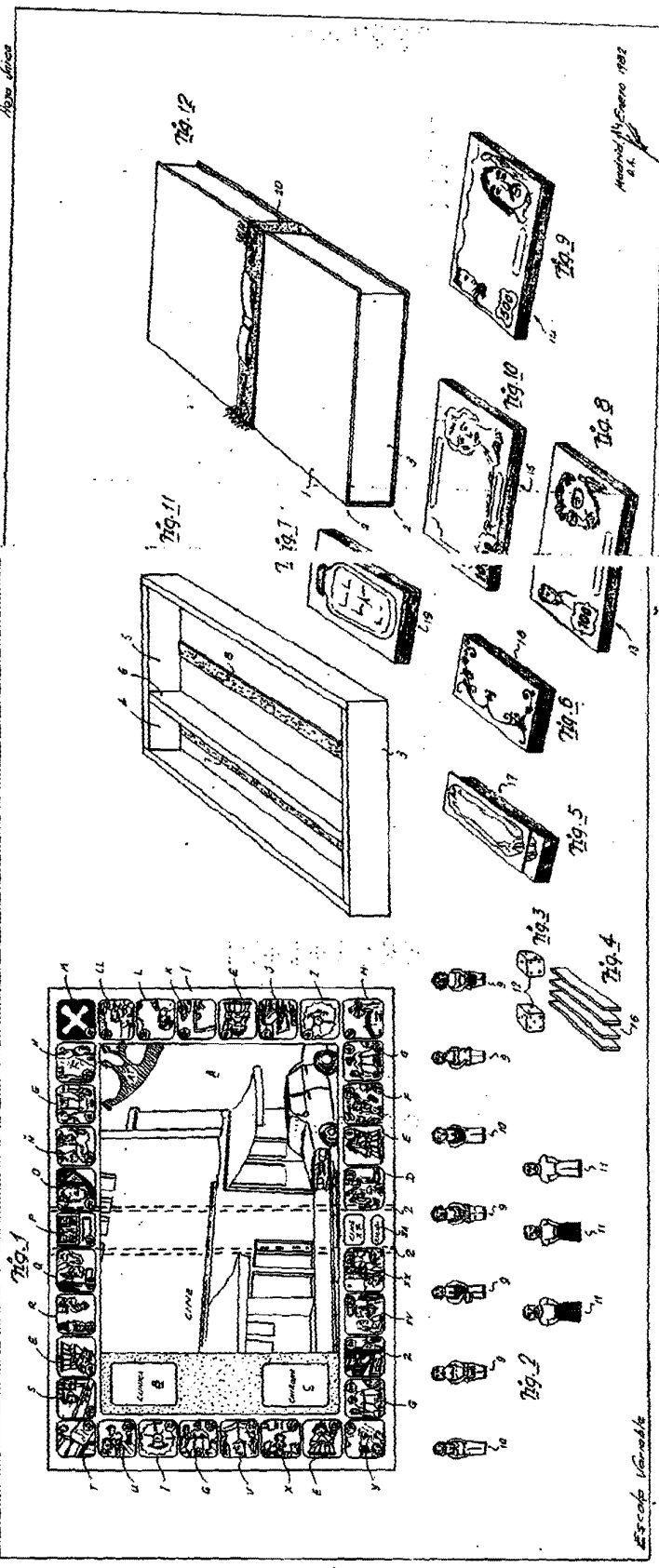
P. A.



How done

Approved by Enrico 1982
U.S.

D. FARRIGUE, ADVISER BREVET
DE SUITE, A PARIS, LE 10 OCTOBRE
1982, N° 1.982.000



Escapé 10/10/82