



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	265162	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		13 MAYO 1982	

MODELO DE UTILIDAD

11 DIC. 1982

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/00

54 TITULO DE LA INVENCION	
JUEGO RECREATIVO.	

71 SOLICITANTE (S)	
D. ANDRES MARQUEZ RAMIREZ	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
C/Arguelles, n° 3 - JUBRIQUE (MALAGA)	

72 INVENTOR (ES)	

73 TITULAR (ES)	

74 REPRESENTANTE	
D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO.	

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego recreativo.

Este juego presenta unas características constructivas y de uso muy concretas que hacen que el juego sea altamente interesante para las personas que lo practican.

Una de las ventajas que presenta el juego es su sencillez, en cuanto a su uso, dado que no presenta ninguna dificultad práctica en sus normas por lo que cualquier persona incluso niño puede practicar el juego.

De acuerdo con la invención el juego está constituido por una pieza soporte en forma de U, en cuyas ramas o caras paralelas aparecen practicadas sendas ranuras longitudinales o rehundidos enfrentados que hacen de guía en el desplazamiento de un tablero básico.

Las ramas paralelas de la pieza soporte se encuentran interconectadas por travesaños básicos así como por, al menos, un travesaño superior que hace de puente.

En la parte posterior de la pieza base, las ramas paralelas se encuentran interconectadas por una pieza transversal que apoya sobre el tablero y en las caras interiores de dichas ramas paralelas.

Entre esta pieza transversal y la rama o cara frontal posterior trasera de la pieza soporte aparecen unos elementos prismáticos paralelos y perpendiculares a dicha pieza transversal, de forma, que definan unos pasillos para albergar las fichas que se introducen por unas escotaduras que presenta la pieza transversal citada, encontrándose enfrentadas las escotaduras a los pasillos respectivos.

Los pasillos centrales presenta en sus caras interiores y enfrentadas unos rehundidos o canales también enfren

tados entre sí por los que discurre una tapadera deslizante, con el objeto, de que no se salgan las fichas por la parte superior y que se alojan en dichos pasillos.

5 Asimismo, en estos dos pasillos centrales y en la porción prismática central correspondiente, que delimita dichos pasillos, está practicado un rebaje próximo a la pieza transversal, en cuyo rebaje se acopla una pieza de igual anchura que la de los pasillos centrales, de forma, que a través de una escotadura central de dicha pieza se acopla ésta en el referido rebaje y se evita que las fichas de los pasillos centrales se
10 salgan por las escotaduras correspondientes.

En el juego de la invención, cada jugador dispone de un total de 30 fichas, y trata de introducir en tres tiradas consecutivas el mayor número de ellas en los espacios destinados a tal efecto denominados anteriormente pasillos, intentan
15 do colocar un número igual de fichas en cada uno de dichos pasillos, para conseguir de esta forma una mayor puntuación y poder ser el vencedor.

El número de jugadores es indeterminado, pudiendo ser desde uno hasta todos los que deseen participar. Se establecerá de antemano el lugar de participación, quedando denominados los jugadores primero, segundo, tercero, etc.
20

El primer jugador se colocará en la parte delantera del tablero y junto a él dispondrá el número total de fichas, que irá arrojando de una en una por la parte superior para tratar de introducir las en los espacios o pasillos de la forma que crea conveniente, hasta agotarlas.
25

Una vez efectuada esta tirada, el jugador retirará del tablero todas aquellas fichas que no hayan quedado introducidas, y con ellas efectuará una nueva tirada, así sucesi
30

vamente hasta totalizar tres tiradas.

Si el jugador consigue introducir todas las fichas en un número de tiradas inferior a tres, se notará la puntuación y se volverán a efectuar las tiradas necesarias hasta totalizar las tres, de la forma anteriormente expuesta, y la puntuación conseguida será la suma de las parciales.

Cada uno de los pasillos tendrá una puntuación concreta que vendrá reflejada, preferentemente, en la cara frontal de la pieza transversal que limita frontalmente dichos pasillos.

Terminada la tanda de tres tiradas se procederá al recuento de los puntos de la siguiente forma:

El menor número introducido en uno de los cuatro espacios o pasillos se considerará como tanteo base, y recibirá el nombre de "BASE" seguido del número de fichas. Si ha quedado un espacio en el que no se ha introducido ninguna ficha la base no existirá. Se separarán las fichas sobrantes y se sumará la totalidad de los puntos, por ejemplo: en el espacio de puntuación uno se han introducido nueve fichas, en el espacio de puntuación dos, ocho fichas, en el espacio de puntuación tres, cuatro fichas y en el espacio de puntuación cuatro, seis fichas. Dispuesto así, el menor número de fichas que se ha introducido en un espacio o pasillo, ha sido en el de puntuación tres, en número de cuatro fichas, y se llamará "base cuatro". A continuación se separarán las fichas sobrantes, quedando de la siguiente forma; espacio de puntuación uno cinco fichas, espacio de puntuación dos cuatro fichas, espacio de puntuación tres ninguna ficha y espacio de puntuación cuatro dos fichas. La totalidad de los puntos será la suma del valor de la base y el valor de las fichas sobrantes. El valor de la base viene dado por la siguiente tabla:

- Base uno..... 20 puntos
- Base dos..... 40 puntos
- Base tres..... 60 puntos
- Base cuatro..... 80 puntos
- Base cinco.....100 puntos
- Base seis.....120 puntos
- Base siete.....140 puntos

El valor de las fichas sobrantes viene da
do, según el valor del espacio donde haya sido introducida, y se
aplicará a cada una de ellas. En el ejemplo anterior quedaría la
puntuación de la siguiente forma:

La base conseguida es la cuatro, o sea,
70 puntos; en el espacio o pasillo de puntuación uno, sobraron
cinco fichas que son 5 puntos; en el espacio de puntuación dos,
sobraron cuatro fichas, que son 8 puntos, en el espacio de pun-
tuación tres, por se la base, no sobró ninguna ficha, que son 0 pun-
tos y en el espacio de puntuación cuatro, que sobraron dos fichas,
son 8 puntos; así, la totalidad de los puntos de esta tanda de
tres tiradas será de 101 puntos.

Caso de que la base fuese 0 se contaría só-
lo el valor de cada ficha, según el espacio en que se introduje-
ra, y la suma de ellas sería la puntuación conseguida.

A continuación efectuaría la tanda de tres
tiradas el segundo jugador, luego el terceo, y así sucesivamente,
hasta totalizar el número de ellos. Esto se realizará tantas ve-
ces como se crea conveniente y el vencedor será aquel que haya
conseguido la mayor puntuación sumando las conseguidas por cada
tanda de tres tiradas.

La mayor puntuación que se puede conseguir
en cada tirada es de 148 puntos, que se lograría, introduciendo

siete fichas en cada uno de los cuatro espacios o pasillos, y las dos sobrantes en el espacio de puntuación cuatro, así se tendría una base siete, que serían 140 puntos y 8 puntos por las dos fichas sobrantes, haciendo en total 148 puntos.

5 Para un mayor entendimiento de la invención a continuación se refiere un ejemplo práctico de realización del juego, siendo éste meramente enunciativo y en ningún caso limitativo de la invención, todo ello con referencia a los dibujos adjuntos, en los que:

10 La figura 1 muestra una vista en perspectiva del juego.

La figura 2 muestra una vista en perspectiva de una de las fichas que se utilizan en dicho juego.

15 La figura 3 muestra una vista en perspectiva de una parte del juego.

La figura 4 muestra una vista en perspectiva de la parte posterior del juego.

20 En la figura 1 se muestra el juego I' constituido por un marco rectangular 2 en forma de U, cuyas ramas paralelas 3 van interconectadas en sentido transversal, mediante travesaños inferiores 4 y superiores 5, estos últimos, a modo de puente.

25 Las ramas paralelas 3 presentan por sus caras interiores 6 unas ranuras longitudinales 7 paralelas y enfrentadas a través de las cuales se acopla deslizantemente en un tablero 8.

30 En la parte posterior aparece sobre el tablero una pieza transversal 9 dotada de escotaduras 10 que comunican con unos espacios o pasillos 11 definidos por porciones prismáticas 12 y 13, de las cuales, las porciones 12 son de mayor al

tura que la porción 13.

Estas porciones van dispuestas en sentido perpendicular a la pieza transversal 9 y apoyan mediante un rebaje 14 en la rama transversal posterior 15 del marco.

5

Las porciones 12 presentan unas ranuras enfrentadas y coplanares 16 por las que se acopla deslizantemente una tapa 17.

10

La porción 13 presenta un rebaje extremo 18 próximo a la pieza transversal 9, en cuyo rebaje se acopla un elemento transversal 19 a través de una escotadura 20 del mismo, de manera, que la longitud de dicho elemento es aproximadamente igual a la distancia existente entre las caras interiores de las porciones 12; siendo la altura de este elemento igual a la que presenta la porción 13. La pieza transversal 9 presenta en la zona correspondiente de las escotaduras 10 unos signos distintivos 21 de las puntuaciones correspondientes a cada uno de los espacios o pasillos.

15

20

El marco 2 está abierto por su parte delantera o anterior 22 con el objeto de que se puedan lanzar las fichas desde dicha parte abierta a la parte posterior donde se encuentran las casillas.

25

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Juego recreativo, caracterizado porque

está constituido por un marco prismático en forma de U, cuyas ramas paralelas se encuentran interconectadas por elementos transversales que rigidizan el marco; las ramas paralelas presentan por sus caras interiores ranuras enfrentadas y coplanares por las que se acopla deslizantemente un tablero base sobre el que aparece en la parte posterior del mismo un elemento transversal de igual anchura que la distancia entre las caras internas de las ramas paralelas del marco, en cuyo elemento aparecen practicadas unas escotaduras enfrentadas, por donde pasan las fichas lanzadas desde la parte anterior frontal del marco, a los respectivos pasillos o casillas definidas por porciones prismáticas paralelas y que emergen de la cara posterior del elemento transversal y que se acoplan por sus zonas extremas libres respectivas mediante rebajes, en la rama transversal de la U; y porque, al menos, dos de los pasillos o casillas extremas van cubiertos superiormente por una tapa desmontable y estas casillas se cierran por la parte delantera frontal de las mismas mediante un elemento desmontable.

2.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque la tapa que cubre las casillas centrales se desliza por sendas ranuras enfrentadas y coplanares que presentan las caras interiores extremas de las dos porciones prismáticas correspondientes; y porque la tercera porción, que es la central, es de menor altura que las otras dos porciones extremas, para facilitar el desplazamiento de la tapa por encima de dicha porción central.

3.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque el elemento desmontable que cierra la parte delantera de las dos casillas centrales presenta una escotadura central

por medio de la cual dicho elemento se acopla en un rebaje extremo y próximo al elemento transversal;

5

4.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque cada una de las fichas del juego es de forma cilíndrica de pequeña altura.

5.- Juego recreativo, tal y como queda sustancialmente descrito en la presenta Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

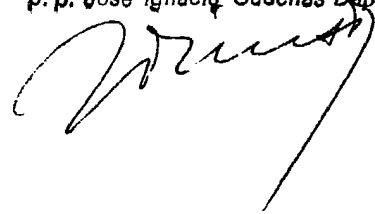
10

Esta Memoria consta de 8 hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 13 MAYO 1982

D. ANDRES MARQUEZ RAMIREZ.

J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadenas Dapena



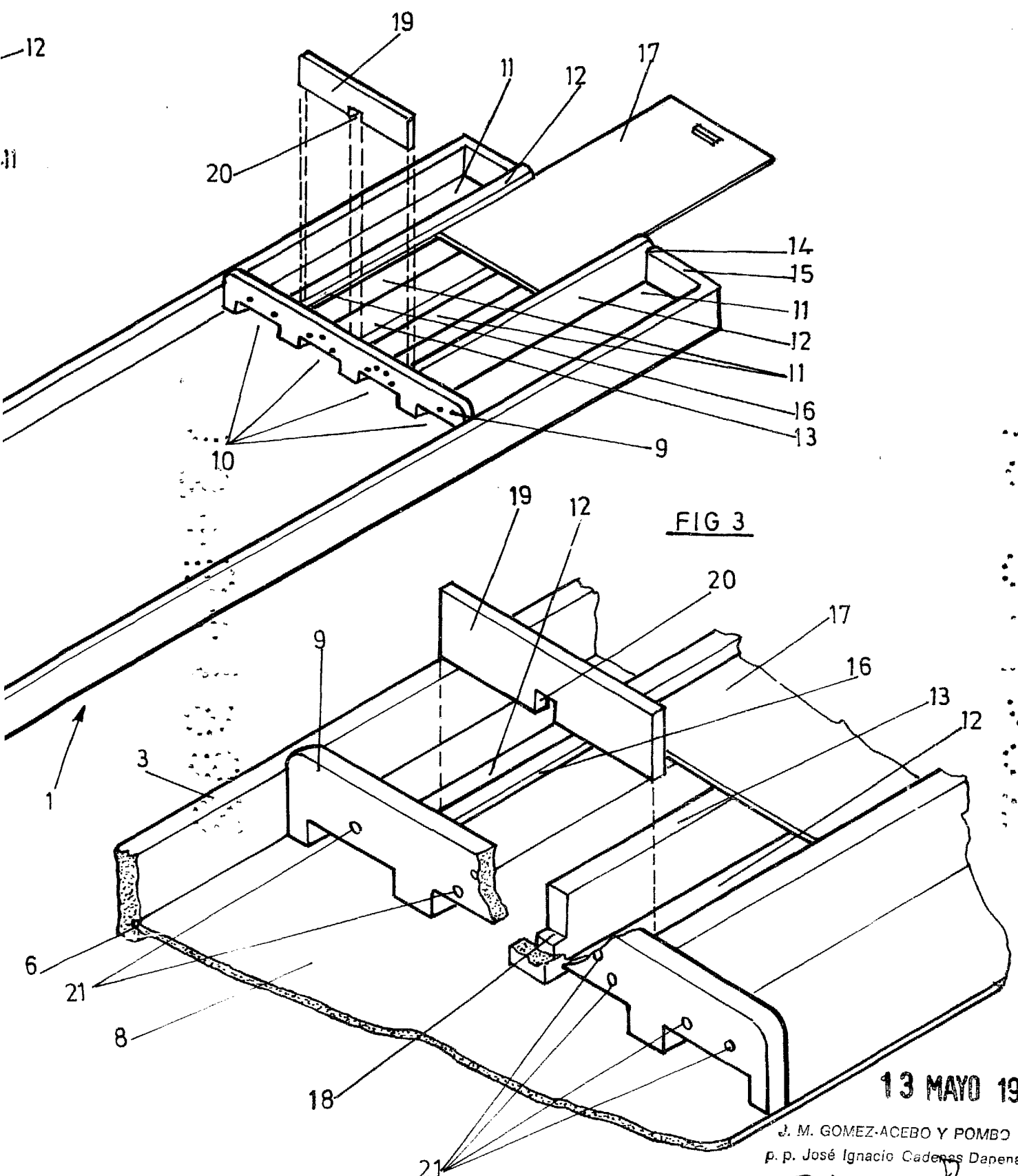


FIG 3

13 MAYO 1982

J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadenas Dapena